INHALT

1. VOR DEM START
- 1.1 Installation
- 1.2 Spielstart
- 1.3 Grafikkonfigurations-Menü
- 1.4 Hauptmenü
- 1.5 Spiel-Interface und Navigation auf der Karte

2. SPIELANLEITUNG
- 2.1 Gebäude platzieren
- 2.2 Die Gründung Ihrer Stadt
- 2.3 Kommen und gehen
- 2.4 Stadtzufriedenheit
- 2.5 Hausentwicklung
- 2.6 Arbeits- und Freizeit
- 2.7 Zivilisationswert
- 2.8 Straßen
- 2.9 Geld
- 2.10 Handel und Reich
- 2.11 Forderungen des Senats
- 2.12 Forschung
- 2.13 Wunder
- 2.14 Kampf
- 2.15 Das Spiel gewinnen
  - Feuer in der Stadt
  - Aufstände in der Stadt
  - Erdbeben in der Stadt
  - Reichweite von Werkstätten
  - Gütertransporte zwischen Lagerhäusern und Nahrungsspeichern

3. BERICHTE
- 3.1 Zivilisationswert der Stadt
- 3.2 Zufriedenheit und Einwanderung
- 3.3 Finanzen
- 3.4 Bevölkerung
- 3.5 Familien
- 3.6 Forderungen des Senats
- 3.7 Militär

4. AUFBAU IHRER STADT
- 4.1 Infrastruktur
- 4.2 Farmen und Fischerei
- 4.3 Handel
- 4.4 Unterhaltung
- 4.5 Dienste
- 4.6 Sicherheit
- 4.7 Verschönerung

5. VERWALTUNG IHRER STADT
- 5.1 Wohnungswesen
- 5.2 Forschung
- 5.3 Bürger
- 5.4 Im Reich
- 5.5 Das Militär

6. ZIVILOPÄDIE

7. DER EDITOR

8. REFERENZEN
- 8.1 Nachrichten - historische Persönlichkeiten
- 8.2 Römische Götter
- 8.3 Zeittafel römischer Herrscher
- 8.4 Wunder
- 8.5 Arenakampf

9. TASTENKÜRZEL

10. CREDITS

11. GARANTIE UND KUNDENDIENST

1. VOR DEM START

1.1 Installation

1. Legen Sie die *CivCity: Rom*-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Wenn die DVD automatisch startet, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Installationsbutton. Startet die DVD nicht automatisch, klicken Sie auf START, wählen Sie AUSFÜHREN und dann DURCHSUCHEN. Öffnen Sie das Pull-Down-Menü und wählen Sie das DVD-ROM-Laufwerk, in das Sie die *CivCity: Rom*-DVD eingelegt haben. Klicken Sie auf die Datei 'autorun.exe' und wählen Sie ÖFFNEN, dann OK und wählen Sie dann die Schaltfläche INSTALLIEREN. Folgen Sie jetzt einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2. *CivCity: Rom* benötigt Microsoft DirectX 9.0c. Am Ende des Installationsvorganges überprüft das Spiel, ob DirectX 9.0c auf Ihrem Computer installiert ist. Wenn Sie DirectX 9.0c oder höher nicht installiert haben, werden Sie gefragt, ob Sie es installieren möchten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um DirectX 9.0c zu installieren.

3. Um *CivCity: Rom* von Ihrem PC zu entfernen, legen Sie die *CivCity: Rom*-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Wenn der Titelbildschirm erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche DEINSTALLIEREN und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie können *CivCity: Rom* auch mit Hilfe der Systemsteuerung entfernen. Wählen Sie START, SYSTEMSTEUERUNG, SOFTWARE und dann 'Programme ändern oder entfernen'.

4. Wir empfehlen, die Readme-Datei zu lesen, bevor Sie *CivCity: Rom* starten; sie enthält die aktuellsten Informationen zum Spiel.

5. Wenn Sie die *CivCity: Rom*-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk einlegen, erscheint automatisch der Titelbildschirm und jetzt erscheint die Schaltfläche SPIELEN statt des Installationsbuttons. Klicken Sie auf die Schaltfläche SPIELEN, um das Spiel zu starten.

1.2 Spielstart

Wenn Sie während der Installation eine Verknüpfung zu *CivCity: Rom* auf dem Desktop angelegt haben, können Sie *CivCity: Rom* starten, indem Sie doppelt auf das *CivCity: Rom*-Symbol auf dem Windows-Desktop klicken.

Sie können *CivCity: Rom* auch starten, indem Sie START, ALLE PROGRAMME, FIREFLY STUDIOS wählen und dann auf *CivCity: Rom* klicken.

Bevor das Spiel startet, erscheint ein Grafikkonfigurations-Menü, in dem Sie verschiedene Grafikeinstellungen vornehmen können. Weitere Informationen zu diesem Menü finden Sie weiter unten in Kapitel 1.3.

Wenn das Spiel fertig geladen ist und das Hauptmenü erscheint, lesen Sie bitte in Kapitel 1.4 weiter.

1.3 Grafikkonfigurations-Menü

Ändern der Grafikkarten-Einstellungen

Die Grafikeinstellungen können mit dem Grafikkonfigurations-Tool geändert werden, das erscheint, wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten. Es ist auch vom Startmenü aus erreichbar. Allgemein führen niedrigere Einstellungen und das Abschalten von Effekten zu einer verbesserten Spielgeschwindigkeit.

TIPP: Wenn das Grafikkonfigurations-Menü von *CivCity: Rom* nicht beim Start des Spiels erscheint, finden Sie es unter Start, Alle Programme/Programme, Firefly Studios, *CivCity: Rom*, *CivCity: Rom* Grafikkonfiguration".

Einfach:

Grafikstufe - Vor dem Start des Spiels können Sie die Grafikeinstellungen für das Spiel vornehmen. Wenn Sie auf 'Einfach' klicken, erscheinen fünf Optionen zur Auswahl: 'Am höchsten', 'Hoch', 'Mittel', 'Gering' und 'Am geringsten'.

Wenn Sie einen sehr leistungsstarken PC mit einer Grafikkarte mit mindestens 128 MB RAM auf der Karte selbst haben und Sie über mehr als 1 GB Arbeitsspeicher verfügen, probieren Sie die Option 'Am höchsten' aus.

Wenn Ihr System eine Grafikkarte mit geringeren Spezifikationen hat (64 MB) und/oder Sie 512 MB Arbeitsspeicher haben, versuchen Sie die Option 'Mittel'

Andernfalls, wenn Sie eine Grafikkarte ohne eigenen Grafikspeicher verwenden, wie zum Beispiel Intel Extreme, und/oder Ihr PC über 512 MB RAM/Arbeitsspeicher verfügt, wählen Sie die Option 'Gering' oder 'Am geringsten'.

Allgemein:

Auflösung - *CivCity: Rom* beinhaltet zahlreiche Auflösungen zur Auswahl.

Bodenschatten - Schalten Sie die Bodenschatten der Einheiten ein oder aus. Deaktivieren Sie den Bodenschatten, um die Geschwindigkeit zu verbessern.

Partikelsysteme - Schalten Sie die Partikelsysteme ein oder aus. Deaktivieren Sie die Partikelsysteme, um die Geschwindigkeit zu verbessern.

Gras - Schalten Sie Gras und Sträucher in der Landschaft ein oder aus. Deaktivieren Sie das Gras, um die Geschwindigkeit zu verbessern.

Texturen:

Texturstufe - Diese Einstellung regelt die Größe der im Spiel eingesetzten Texturen. Je geringer die Texturgröße, desto mehr Texturen passen in den Grafikspeicher der Grafikkarte. Eine Verringerung der Texturgröße verhilft bei Einsatz von Grafikkarten ohne eigenen Speicher (wie Intel Extreme) oder mit nur geringem Speicher (wie 32 MB) zu einer verbesserten Geschwindigkeit. Die Texturstufe muss eingestellt werden, bevor das Spiel geladen wird, und kann nicht innerhalb des Spiels geändert werden.

Shader:

Shader-Version - Shader sind Grafikeffekte, die auf Spielobjekte angewandt werden, um ihr Aussehen zu verbessern. Je höher die Shader-Version, desto mehr Grafikeffekte werden eingesetzt, sie alle gehen jedoch zu Lasten der Geschwindigkeit.

Mehrfach-Shader - Ermöglicht schwächeren Grafikkarten die Simulation einiger Shader-Effekte von leistungsstärkeren Grafikkarten. Die Aktivierung der Mehrfach-Shader belastet die Grafikkarte stärker und kann zu Geschwindigkeits-Einbußen führen.

Bump Mapping - Bump Mapping ist ein Effekt, der Objekte mit reichhaltigeren, detaillierteren Texturen versieht. Schalten Sie das Bump Mapping ab, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Verbessertes Wasser - Wenn diese Option aktiviert ist, sind Wellenbewegungen und Sonnenreflexionen auf Wasserflächen zu sehen. Um diese Option nutzen zu können, benötigen Sie eine Grafikkarte, die Shader 2.0 unterstützt.

Detailstufe:

Detailstufe - Erhöht die Polygonzahl pro Modell bei Bürgern und Gebäuden. Eine Verringerung bei dieser Option erhöht die Geschwindigkeit.

Polygon-Zeichenentfernung - Legt die Entfernung fest, bis zu der Objekte im Spiel noch dargestellt werden. Verringern Sie die Polygon-Zeichenentfernung, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Geometriedetail - Diese Option bestimmt die Anzahl der auf dem Bildschirm dargestellten Polygone. Reduzieren Sie die Geometriedetails, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

1.4 Hauptmenü

Nachdem *CivCity: Rom* geladen wurde und die Titel- und Ladebildschirme eingeblendet worden sind, erscheint das Hauptmenü. Im Folgenden werden die dort gegebenen Optionen erläutert.

Spielen – Von hier aus können Sie zur Hauptkampagne oder einer Liste mit Einzelmissionen gelangen. Wir empfehlen, mit der Kampagne zu beginnen, weil Sie hier Schritt für Schritt in das Spiel eingeführt werden, während der Schwierigkeitsgrad stetig ansteigt. Nachdem Sie die Kampagne gespielt haben, können Sie bei den Einzelmissionen den Schwierigkeitsgrad wählen, den Sie möchten (Grün = Einfach, Gelb = Mittel und Rot = Schwer) sowie den gewünschten Spieltyp (Sonne = Keine Ziele oder freies Bauen, Blume = wirtschaftliche Ziele, Helm = militärische Ziele).

Laden – Hier können Sie zuvor gespeicherte Spielstände laden.

Optionen – Nehmen Sie Spieleinstellungen wie Sound und Spielgeschwindigkeit vor, um das Spiel an Ihren Computer anzupassen.

Zivilopädie – Erfahren Sie mit Hilfe unseres einfach zu bedienenden Multimedia-Tools, wie die Römer im Alltag gelebt haben.

Karteneditor – Hier können fortgeschrittene Spieler eigene Kampagnen und Karten erstellen (siehe Kapitel 6).

Verlassen – Mit dieser Option verlassen Sie das Spiel.

1.5 Spiel-Interface, Navigation, Karte

Dieser Abschnitt ist eine Einführung in das Interface von *CivCity: Rom*.

Menü Einstellungen

LADEN – Hier können Sie einen zuvor gespeicherten Spielstand laden.

SPEICHERN – Speichern Sie Ihr Spiel mit einem Namen Ihrer Wahl.

MISSIONSAUFGABEN – Ruft das Missionsziel und eine Beschreibung der Aufgabe auf, dazu relevante Hilfe und Tipps.

LEHRSTUNDE – Schaltet den Berater wieder ein, falls Sie ihn abgestellt haben.

SPIELHILFE – Ruft das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems des Spiels auf.

EINSTELLUNGEN:

Soundeinstellungen - Hier können Sie die Einstellungen zu Musik, Sprachausgabe und Soundeffekten vornehmen.

Spieleinstellungen - Hier können Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen und die Beraternachrichten ein- oder ausschalten.

VERLASSEN: Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, kehren Sie zum Hauptmenü des Spiels zurück. Stellen Sie sicher, dass Sie Ihr Spiel gespeichert haben, ehe Sie wieder auf das Hauptmenü zugreifen.

DIESES SPIEL FORTSETZEN: Damit kehren Sie zu Ihrem Spiel zurück.

Spielinformationen

ZIVILISATIONSWERT DER STADT – Zeigt den Zivilisationswert der Stadt an (siehe Kapitel 3).

STADTKAPITAL (DENARE) – Stellt die Geldmenge dar (Denare bei den Römern), die Sie ausgeben können.

FORSCHUNGSSTATUS – Wirkt sich je nach Forschung auf verschiedene Spielbereiche aus. Die Leiste zeigt auch den Fortschritt der aktiven Forschung (siehe Kapitel 2.2).

EINWOHNERZAHL – Die Anzahl der Bürger in Ihrer Stadt. Jeweils hundert Bürger werden durch eine Figur im Spiel dargestellt. Wenn das Symbol grün aufleuchtet, hat Ihre Stadt soeben eine neue Figur erhalten. Leuchtet es rot auf, hat die Stadt eine Figur verloren.

STADTZUFRIEDENHEIT – Zeigt den Zufriedenheitswert Ihrer Stadt an. Ist er rot, verlassen die Leute die Stadt, ist er grün, kommen sie in die Stadt.

STADTBERICHTE ANSEHEN – Hier können Sie auf eine Reihe von Bildschirmen mit detaillierten Informationen über Ihre Stadt wie ihre Zivilisationsstufe, die Stadtzufriedenheit, Informationen zu Finanzen, Bevölkerung und Familien, Forderungen des Senats und eine Übersicht über das Militär (siehe Kapitel 3) zugreifen.

REGIONSKARTE ANSEHEN – Zeigt eine Übersichtskarte der Region um Ihre Stadt an. Hier können Sie Handelsrouten zu nahe gelegenen Städten anlegen, Straßen bauen und feindliche Städte erobern, um das Reich zu vergrößern (siehe Kapitel 2.5).

Gebäudekategorien

Das Gebäudekategorien-Fenster zeigt alle Gebäude, die im Spiel platziert werden können. Um ein Gebäude zu platzieren, wählen Sie es einfach aus der Kategorie und klicken Sie auf den Hauptbildschirm. Die Gebäudekategorien finden Sie hier unten aufgelistet:

INFRASTRUKTUR – In diesem Fenster finden Sie die Grundlagen für den Bau jeder Stadt, wie Wohnungswesen und Lagerung, Transport und Wasser sowie Rohstoffe (siehe Kapitel 4.1).

FARMEN UND FISCHEREI – Hier finden Sie Getreidefarmen, Tierzuchten und Fischereien - alles, was Sie benötigen, um das Rohmaterial für Ihre Geschäfte bereitzustellen (siehe Kapitel 4.2).

HANDEL – Dieses Fenster beinhaltet die Werkstätten und Geschäfte, die benötigt werden, damit Ihre Häuser wachsen können (siehe Kapitel 4.3).

UNTERHALTUNG – In diesem Fenster finden Sie Kultur und Spektakel (siehe Kapitel 4.4).

DIENSTE – Hier sind alle Arten von unterstützenden Gebäuden für die Stadt, wie Gesundheit und Bildung, Religion und öffentliche Verwaltung, beinhaltet (siehe Kapitel 4.5).

SICHERHEIT – In diesem Fenster finden Sie militärische Gebäude, Mauern und Türme sowie Tore - alles, was Sie benötigen, um Truppen zu erstellen und Ihre Stadt zu verteidigen (siehe Kapitel 4.6).

VERSCHÖNERUNG – In diesem Fenster können Sie auf Gärten, Monumente und Statuen, Wunder sowie viele Blumen zugreifen, die Ihre Stadt schöner aussehen lassen (siehe Kapitel 4.7).

LÖSCHEN – Klicken Sie auf das Schaufel-Symbol, um unerwünschte Gebäude zu entfernen. Wenn Sie das Haus eines Bürgers entfernen, wird er an seinem Arbeitsplatz wohnen, bis ein neues Haus platziert wurde. Wenn Sie einen Arbeitsplatz entfernen, werden die Arbeiter von der Karte mit entfernt.

Minikarte

Sie gibt einen Überblick über die Stadt, zeigt die Gebäude, Straßen und verfügbaren Rohstoffe sowie sich nähernde Feinde an. Sie können sich auf der Minikarte bewegen, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Karte klicken, um sich an einen bestimmten Ort zu begeben. Wenn Sie das Mausrad über der Minikarte drehen, können Sie diese heran- und wegzoomen.

Navigation auf der Hauptkarte des Spiels

Bewegen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand oder benutzen Sie die Tasten S, W, A, D oder die Pfeiltasten, um sich auf der Karte umherzubewegen. Wenn Sie sich auf der Karte bewegen, bewegt sich die Draufsicht der Minikarte (unten links) mit und zeigt Ihre aktuelle Position an.

Um in die Karte zu zoomen, drehen Sie das Mausrad vorwärts, um wegzuzoomen, drehen Sie das Mausrad rückwärts. Alternativ können Sie dazu auch die Tasten R und F benutzen.

Um die Karte zu drehen, halten Sie die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts. Alternativ können Sie dazu auch die Tasten Q und E benutzen.

TIPP: Sie können die Ausrichtung von Gebäuden ändern, indem Sie das Mausrad drehen, ehe Sie ein Gebäude platzieren.

2. SPIELANLEITUNG

Dieses Kapitel gibt Ihnen einen kurzen Überblick über die wichtigsten Funktionen des Spiels *CivCity: Rom*.

2.1 Gebäude platzieren

In *CivCity: Rom* geht es um den Bau einer Stadt und schon durch die Errichtung einiger Gebäude können Sie sehen, wie sie zum Leben erweckt wird! Wählen Sie über das entsprechende Symbol in den Gebäudekategorien auf der linken Seite des Bildschirms das Gebäude aus, das Sie errichten möchten, und klicken Sie dann auf das Bau-Symbol. Bewegen Sie nun den Mauszeiger über die Karte. Wenn das Gebäude platziert werden kann, wird es auf der Karte erscheinen, andernfalls wird es rot markiert, um anzuzeigen, dass es ein Problem mit dem Bauplatz gibt. Dies könnte daran liegen, dass der Boden des Bauplatzes nicht eben genug ist oder dass das Gebäude, das Sie platzieren möchten, auf einem bestimmten Rohstoff platziert werden muss. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Gebäude zu platzieren, wenn Sie mit dem Bauplatz zufrieden sind.

Jedes Gebäude kostet einen gewissen Preis, der üblicherweise in Denaren angegeben wird. Wenn Sie nicht über die entsprechenden Rohstoffe verfügen, können Sie das Gebäude nicht bauen.

Tipp: Denken Sie daran, dass Sie die Richtung, der ein Gebäude zugewandt ist, vor dem Platzieren durch Drehen des Mausrades ändern können, sobald Sie das Gebäude ausgewählt haben.

Tipp: Wenn Sie nach dem Platzieren eines Gebäudes mit der rechten Maustaste klicken, ändert sich der Mauszeiger wieder in den Standard-Mauszeiger.

Tipp: Durch einen Linksklick auf ein Gebäude (oder eine Person) öffnet sich ein Bildschirm mit weiterführenden Informationen.

Tipp: Entfernen Sie unerwünschte Gebäude mit dem Löschen-Symbol (Schaufel).

2.2 Die Gründung Ihrer Stadt

Ihre erste Aufgabe als neuer Statthalter wird sein, einen guten Platz für den Stadtkern zu wählen. Dort kommen neue Leute an, um in der Stadt Arbeit zu suchen.

Sobald neue Bürger eintreffen, müssen Sie ihnen Arbeit geben. Welche Arbeit das ist, hängt von Ihren aktuellen Missionszielen ab. Wenn Sie Ihr Volk beispielsweise ernähren möchten, könnten Sie eine Ziegenzucht und eine Fleischerei bauen, wenn Ihr Ziel die Steingewinnung ist, platzieren Sie einen Steinbruch und ein Lagerhaus in der Nähe des Steinvorkommens.

Bauen Sie schließlich ein paar einfache Behausungen für die neuen Arbeiter. Für CivCity sind Häuser, was Städte für Civilization sind: der Lebenssaft des Spiels. Wenn sich die Behausungen weiterentwickeln, steigen auch Ihre Steuereinnahmen. Mit jeder neuen zivilisatorischen Eigenschaft erhöhen Ihre Steuereinnahmen sich.

2.3 Kommen und Gehen

Die Zufriedenheitsanzeige wird rechts von der Menüleiste angezeigt. Sie zeigt an, ob Leute in Ihre Stadt kommen oder sie verlassen. Wenn das dargestellte Gesicht grün ist, kommen Leute an. Wenn es rot wird, verlassen sie die Stadt.

Neuankömmlinge beginnen als Landstreicher und versammeln sich im Stadtkern, bis sie Arbeit finden. In Zeiten negativer Zufriedenheit sind Landstreicher die Ersten, die die Stadt verlassen.

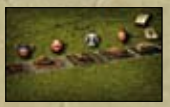
2.4 Stadtzufriedenheit

Da die Stadtzufriedenheit ein Hinweis auf ihre Gesundheit ist, müssen Sie wissen, was sie beeinflusst. Um das herauszufinden, klicken Sie zunächst die Schriftrolle und dann die Registerkarte ‘Zufriedenheit’ an.

Hier sehen Sie alle Faktoren, welche die Zufriedenheit Ihrer Stadt beeinflussen. Einige, wie etwa Löhne, Rationen und Arbeitszeit, können Sie direkt hier verändern; bei anderen müssen Sie z. B. Bauwerke errichten, um sie zu beeinflussen. Über wieder andere, wie externe Ereignisse, haben Sie keinerlei Kontrolle.

(Weitere Informationen zum Stadtzufriedenheitsbericht und anderen Berichten finden Sie im Kapitel 3 “Berichte”.)

2.5 Hausentwicklung



Häuser wachsen, wenn Sie ihrem aktuellen Bedürfnis nachkommen. Eine einfache Baracke benötigt nur Wasser aus einem Brunnen, um sich zu verbessern. Eine große Villa hingegen braucht exotischere Güter, damit daraus ein großer Palast werden kann.

Wenn Sie ein Haus anklicken, werden dessen Bedürfnisse und andere nützliche Informationen angezeigt. Unten links werden die Mittel angezeigt, die vorhanden sind; zur Rechten sehen Sie, welche fehlen, damit sich das Haus weiterentwickeln kann.

Denken Sie daran: Je größer ein Haus ist, desto höher sind die Steuern, die es Ihnen einbringt.

(Weitere Informationen zum Wohnungswesen finden Sie im Kapitel 5.1 “Wohnungswesen”.)

2.6 Arbeitszeit und Freizeit

Häuser können ihre Bedürfnisse befriedigen, wenn Sie als weiser Statthalter den Bewohnern Freizeit zusprechen.

Arbeiter nutzen Ihre Freizeit, um die Waren zu besorgen, die sie benötigen, um die Bedürfnisse des Hauses zu erfüllen und das Haus sogar zu verbessern, wenn die entsprechenden Mittel vorhanden sind.

Klicken Sie eine Person an, um deren Arbeits- und Freizeitanzeige aufzurufen. Der rote Teil des Kreises zeigt die Arbeitszeit an, der blaue die Freizeit, in der Mittel für das Haus beschafft werden können.

Sie können dieses Verhältnis im Stadtzufriedenheitsbericht einstellen. Wenn Sie die Arbeitszeit auf das Maximum einstellen, werden zwar mehr Güter in die Lagerhäuser gebracht, das Volk wird jedoch auch schneller unzufrieden!

(Weitere Informationen über Ihre Bürger finden Sie im Kapitel 5.3 “Bürger”.)

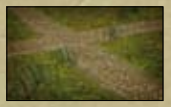
2.7 Zivilisationswert

Der Lorbeerkranz auf der linken Seite der Menüleiste zeigt den aktuellen Zivilisationswert Ihrer Stadt an, also wie zivilisiert sie ist und wie Rom sie beurteilt. Öffnen Sie den Berichtsbildschirm, um die vier Komponenten zu sehen, aus denen sich die Bewertung zusammensetzt: Unterhaltungs-, Religions-, Verwaltungs- und Schönheitswert. Jede Komponente wird durch kleinere Faktoren bestimmt. Klicken Sie auf eine Bewertung, um diese Faktoren zu sehen.

Wenn Ihre Einwohnerzahl steigt, steigt auch die Erwartung Roms. Wenn Sie diese nicht erfüllen, wird die Stadtzufriedenheit negativ beeinflusst. Können Sie sie jedoch übertreffen, steigert das die Zufriedenheit ungemein. Vor allem in den ersten Tagen einer Stadt ist dies eine gute Methode, die Zufriedenheit in der Stadt zu erhöhen.

(Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 3.1 “Zivilisationswert der Stadt”.)

2.8 Straßen



Auch wenn Ihre Stadt ohne Straßen auskommt, wird kein wahrer römischer Stadtplaner es ablehnen, sie zu bauen.

Straßen ermöglichen es Ihren Bürgern, sich wesentlich schneller in der Stadt zu bewegen, als sie es sonst könnten. Dadurch wird also auch die Effizienz Ihrer Industrien erhöht. Ihre Bürger werden Straßen benutzen, wann immer es geht.

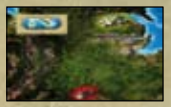
Später können Sie Technologien erforschen, um das Reisen auf Straßen noch schneller zu machen.

2.9 Geld

Neue Gebäude in einer Stadt zu errichten kostet Geld - die römische Währung sind Denare. Neben den Löhnen für die Arbeiter müssen Sie unter Umständen auch Handelskosten tragen. Auch wenn der Senat Ihnen zu Beginn eine gewisse Summe gewährt, müssen Sie letztendlich gut haushalten, um nicht bankrott zu gehen.

Ihre erste Einnahmequelle sind üblicherweise die Häuser. Deren Qualität zu erhöhen erhöht gleichzeitig Ihre Steuereinnahmen. Eine andere Hauptquelle sind Einnahmen durch Handel, das Errichten von Handelsrouten zu anderen Städten des Reiches und das Einrichten lokaler Industrien, von denen Sie profitieren.

2.10 Handel und das Reich



Klicken Sie auf die ‘Reich’-Schaltfläche oben rechts, um eine Karte der Region aufzurufen. Von hier aus können Sie benachbarte Städte sehen, Handelsrouten einrichten und anrückende Armeen entdecken, falls Sie auf welche stoßen.

Klicken Sie eine Stadt an, um zu sehen, was dort gehandelt wird, bevor Sie eine Handelsroute einrichten. Sobald eine Route eröffnet ist, kann sie schneller werden, indem Sie eine Straße zu der Stadt anlegen.

Von hier aus können Sie auch Ihre Truppen aussenden, um eine Armee abzufangen.

Die Zahl in der Mitte der Menüleiste schließlich zeigt Ihre Reichspunkte an. Sie werden für das Eröffnen von Handelsrouten, das Bauen von Straßen und das Einnehmen feindlicher Städte vergeben. Sie werden von Rom oft als Missionsziele eingesetzt.

(Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 5.4 “Im Reich”.)

2.11 Forderungen des Senats

Reichspunkte können gewonnen oder verloren werden, wenn Sie eine Forderung des Senats nach Gütern erfüllen können oder eben nicht. Wenn Sie neue Städte für den Handel öffnen, bittet der Senat Sie um Hilfe in Form von Warenlieferungen. Wenn Sie die Güter in einem Lagerhaus oder Nahrungsspeicher haben, können Sie sie jederzeit abschicken, indem Sie den entsprechenden Berichtsbildschirm aufrufen.

(Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 3.6 “Forderungen des Senats”.)

2.12 Forschung

In den meisten Missionen ist Forschung verfügbar. Wenn dem so ist, klicken Sie auf die Forschungsschaltfläche in der Mitte der Menüleiste, um die Forschungsleiste aufzurufen. Hier sehen Sie Technologien, die Sie aktuell erforschen können.

Es gibt viele Forschungsbäume und Technologien, wobei jede Forschung Ihrer Stadt einen einzigartigen Vorteil verschafft. Beispiele sind schnellere Schiffe, erhöhte Fleischproduktion, erhöhtes Steueraufkommen oder einfach nur schnellere Forschung!

Es braucht einige Zeit, bis eine Forschung abgeschlossen ist. Anschließend werden Sie aufgefordert, eine andere Technologie zu wählen. In den meisten Spielen werden Sie nicht annähernd alle Technologien erforschen. Sie sollten stattdessen eine Forschung wählen, die den Missionszielen entspricht.

(Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 5.2 “Forschung”.)

2.13 Wunder

Es gibt verschiedene Wunder, die Sie errichten können. Dies sind die einzigen Gebäude im Spiel, deren Bau Zeit in Anspruch nimmt. Neben dem hohen Zeitaufwand brauchen Sie für gewöhnlich auch eine große Menge an Steinen. Sobald ein Wunder errichtet wurde, beschert es der Stadt diverse Vorteile, zum Beispiel erhöhte Zufriedenheit oder einen besseren Zivilisationswert.

(Weitere Informationen über die einzelnen Wunder finden Sie im Kapitel 4 “Aufbau Ihrer Stadt”.)

2.14 Kampf

Der Kampf ist in CivCity einfach und direkt gehandhabt! Truppen werden in der Stadt geschaffen, indem Sie Legionärskastelle bauen und Waffen herstellen. Ihre Truppen können aus starken Legionären oder speerwerfenden Velites bestehen, die Sie geschickt zusammenarbeiten lassen sollten. Es werden Kohorten bewegt, nicht einzelne Soldaten. Wenn Sie ein Mitglied einer Kohorte anklicken, wird die gesamte Kohorte gewählt. Ein Marschbefehl, der über eine feindliche Einheit hinwegführt, kommt einem Angriffsbefehl gleich. Angriffe sind also sehr einfach auszuführen; wählen Sie die Kohorte und klicken Sie auf den Feind.

In verschiedenen Regionen des Reiches greifen verschiedene Feinde an. Passen Sie Ihre Taktiken den neuen Widersachern an.

Ein Kampf kann auch im Reich stattfinden. In diesem Fall müssen Sie nichts steuern. Der Schlachtausgang wird anhand der Truppenstärke und -qualität entschieden.

(Weitere Informationen finden Sie im Kapitel 5.5 “Das Militär”.)

2.15 Das Spiel gewinnen

In einigen Missionen von CivCity müssen Sie Missionsziele erfüllen, um die aktuelle Mission zu gewinnen. In einigen Missionen gibt es Bedingungen, bei denen Sie das Spiel verlieren können und wieder andere haben keinerlei Beschränkungen, sondern erlauben es Ihnen, frei und nach Ihrem eigenen Tempo zu bauen.

Wenn es für eine Mission Missionsziele gibt, werden diese in einem Kreis in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Das Innere des Kreises gibt die Art des Missionsziels an, der äußere Ring, der sich im Uhrzeigersinn auffüllt, zeigt an, wie weit Sie das Ziel bereits erfüllt haben.

Beachten Sie, dass Sie genauere Informationen über die Details und den Status einzelner Missionsziele aufrufen können, indem Sie den Mauszeiger über den entsprechenden Kreis bewegen.

2.16 Feuer in der Stadt

Mit der Zeit steigt bei jedem Gebäude in Ihrer Stadt das Feuerrisiko. Dies können Sie senken, indem Sie in der Nähe eine Feuerwehr platzieren, die das Feuerrisiko der umgebenden Gebäude reduziert. Wenn Sie auf eine Feuerwehr klicken, wird sowohl der Bereich angezeigt, den sie abdeckt, als auch das Feuerrisiko aller Gebäude in der Stadt, die Feuer fangen können. Das Feuerrisiko wird oberhalb des Gebäudes in der 'Risikoleiste' angezeigt. Ist diese voll, so kann es jederzeit passieren, dass das Gebäude in Flammen aufgeht. Das Risiko einiger Gebäude steigt automatisch mit der Zeit an, zum Beispiel bei Bäckereien, wohingegen andere Gebäude überhaupt kein Feuerrisiko haben, wie zum Beispiel der Brunnen! Gelegentlich kann auch in Bereichen, die von der Feuerwehr abgedeckt werden, ein Feuer ausbrechen, doch die dort stationierten Feuerwehrmänner sollten das Problem rasch lösen können.

2.17 Aufstände in der Stadt

In Häusern der niedrigeren Stufen steigt mit der Zeit das Risiko, dass hier Aufstände ausbrechen. Dieses Risiko kann man vermindern, in dem man in einen Wachturm baut, der das Aufstandsrisiko bei allen Häusern in der Nähe reduziert. Wenn Sie auf einen Wachturm klicken, wird sowohl der Bereich angezeigt, den er abdeckt, als auch das Aufstandsrisiko aller Gebäude in der Stadt. Das Aufstandsrisiko wird oberhalb des Gebäudes in der 'Risikoleiste' angezeigt. Ist diese voll, so kann es jederzeit passieren, dass die Bewohner dieses Hauses revoltieren. Je höher die Aufrüstungsstufe eines Hauses ist, desto geringer ist das Aufstandsrisiko. Bei einer sehr hohen Stufe gibt es kein Aufstandsrisiko, wohingegen die Bewohner von Baracken ihre Meinung jederzeit lautstark kundtun können.

Beachten Sie: dass das Aufstandsrisiko mit der Einwohnerzahl wächst.

2.18 Erdbeben in der Stadt

Erdbeben sind zufällige und unvorhersehbare Ereignisse, die sich auf gewisse Gegenden des Reiches auswirken. Sie können nichts tun, um sie zu verhindern, sondern Sie können einfach nur die Gebäude wieder aufbauen, die durch das Erdbeben zerstört wurden. Klicken Sie auf die Ruine eines zerstörten Gebäudes, um anzuzeigen, was hier vorher stand.

2. 19 Reichweite von Werkstätten

Wie Häuser haben auch Werkstätten (und Geschäfte) einen begrenzten Bereich, in dem sie Waren abholen oder ausliefern. Dieser Bereich wird angezeigt, indem Sie auf das entsprechende Gebäude klicken. Alles, was sich innerhalb des angezeigten Kreises befindet, ist in Reichweite der Werkstatt. Es kann passieren, dass es manchmal problematisch für Sie ist, gewisse Werkstätten mit Waren zu versorgen. Beispielsweise braucht ein Bettenmacher Holz, das er aber in keinem der örtlichen Lagerhäuser findet, sondern das gesamte Holz ist in einem Lagerhaus am anderen Ende der Karte eingelagert. Um dieses Problem zu lösen, muss das Lagerhaus, in dem sich das Holz befindet, dieses an ein Warenhaus in der Nähe des Bettenmachers liefern. Befehlen Sie dafür dem Lagerhaus (oder Nahrungsspeicher) über die Gütersteuerung, die Waren zu versenden: Klicken Sie auf die zu verschickenden Waren, dann auf den Betrag, der im Lagerhaus verbleiben soll, und dann auf das Lagerhaus, in das der Überschuss geliefert werden soll. So wird eine ständige, automatische Lieferung für Sie eingerichtet.

Beachten Sie: dass die Reichweite der Werkstätten sich erhöht, wenn Sie die Schwierigkeitsstufe reduzieren.

2.20 Gütertransporte zwischen Lagerhäusern und Nahrungsspeichern

Lagerhäuser und Nahrungsspeicher verfügen über einen Esel und einen Karren, mit denen überschüssige Waren zur Einlagerung an andere Gebäude in der Stadt ausgeliefert werden können. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn in einem Lagerhaus am äußeren Rand der Stadt Rohstoffe eingelagert sind, die dadurch außerhalb der Reichweite von Werkstätten im Stadtkern sind. Das Lagerhaus kann dann die benötigten Güter in ein anderes Lagerhaus transportieren, das in Reichweite der entsprechenden Werkstatt liegt.

Um eine Lieferung durchführen zu lassen, befehlen Sie dem Lagerhaus (oder Nahrungsspeicher) über die Gütersteuerung, die Waren zu versenden. Klicken Sie auf die zu verschickenden Waren, dann auf den Betrag, der im Lagerhaus verbleiben soll und dann auf das Lagerhaus, in das der Überschuss geliefert werden soll. So wird eine ständige, automatische Lieferung für Sie eingerichtet.

3. BERICHTE

Der Schlüssel zum Aufbau und Vergrößern einer funktionierenden Stadt ist, die Fortschritte im Auge zu behalten. Nicht nur die Stadt an sich oder ihre allgemeinen Daten sind hierbei wichtig, sondern Sie sollten ruhig etwas tiefer graben und überprüfen, welche Faktoren wie zum Beispiel die Stadtzufriedenheit, die Finanzen oder der Zivilisationswert Ihre Stadt beeinflussen. Hier kommen die Berichte ins Spiel.

3.1 Zivilisationswert der Stadt

Der erste Bericht zeigt den Zivilisationswert der Stadt, der anzeigt, wie Rom über Ihre Stadt denkt. Der Wert Ihrer Stadt wird am oberen Ende der Säule in Zahlen angegeben und durch die Höhe der farbigen Balken auf der Säule auch grafisch dargestellt. In bestimmten Missionen wird Rom von Ihnen verlangen, gewisse Zivilisationswerte zu erreichen. In allen Missionen wird die Stadtzufriedenheit dadurch beeinflusst, wie hoch oder niedrig Ihr Wert hier ist.

Der Balken, der quer über die Säule verläuft, zeigt an, welchen Zivilisationswert Rom von Ihrer Stadt erwartet. Übersteigen Sie diesen Wert, so wird die Stadtzufriedenheit stark ansteigen; wenn Sie diesen Wert unterschreiten, wird sich das negativ auf die Stadtzufriedenheit auswirken. Der Balken befindet sich zu Anfang bei 0, steigt aber ab einer gewissen Bevölkerungsanzahl an, wenn Ihre Stadt wächst.

Ihr Zivilisationswert setzt sich aus 4 verschiedenen Faktoren zusammen: Unterhaltung (rot), Religion (grün), öffentliche Verwaltung (blau) und Pracht (gelb). Jeder dieser Faktoren macht ein Viertel Ihres Zivilisationswertes aus. Klicken Sie auf die Symbole der einzelnen Faktoren, um einen detaillierteren Bericht aufzurufen, der aufschlüsselt, wie der jeweilige Wert berechnet wird und wie Sie ihn verbessern können.

Unterhaltung

Dies zeigt an, wie gut Ihre Bürger unterhalten werden.

Zugang zu Unterhaltung
Dieser Wert wird durch jedes Theater, jede Arena und jeden Circus gesteigert, den Sie in der Stadt platzieren. Wie viele Werte, basiert auch dieser auf der Anzahl der entsprechenden Gebäude in der Stadt geteilt durch ihre Einwohnerzahl. Je mehr Gebäude Sie also platzieren, desto mehr steigt dieser Wert, doch je größer die Einwohnerzahl wird, desto mehr sinkt der Wert wieder ab. In kleinen Städten ist dieser Wert leicht zu kontrollieren, aber wenn die Stadt angewachsen ist, wird es schwieriger, ihn zu halten.

Musikalische Vorführungen
Je häufiger Musikanten auf den Piazzas der Stadt spielen, desto höher ist dieser Wert.

Theaterstücke
Je häufiger Schauspieler in den Theatern der Stadt auftreten, desto höher ist dieser Wert.

Kampfveranstaltungen in der Arena
Je mehr Kämpfe Sie in Ihren Arenen veranstalten, desto höher ist dieser Wert.

Arena-Veranstaltungsangebot
Dieser Wert steigt, je vielfältiger das Veranstaltungsangebot in Ihren Arenen ist. Setzen Sie mehr als nur eine Art von Gladiatoren ein, oder führen Sie Tiershows in der Stadt auf.

Circus-Rennen
Je mehr Rennen Sie in den Circussen der Stadt veranstalten, desto höher steigt dieser Wert.

TIPP: Erforschen Sie Streitwagen, um die Zeit zu verkürzen, die eine Streitwagenbesatzung zur Ausbildung benötigt.

Wunder und Forschung
Durch die Erforschung verschiedener Technologien werden gewisse feste Boni auf die Werte addiert, ebenso wie durch einige Wunder in Ihrer Stadt.

Religion

Dieser Wert zeigt an, wie viel Respekt man in Ihrer Stadt für die Götter hat.

Zugang zu Religion
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Tempeln in der Stadt, geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Tempel!

Tempel des Jupiter
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel des Jupiter, die es auf der Karte gibt.

Tempel des Mars
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel des Mars, die es auf der Karte gibt.

Tempel der Venus
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel der Venus, die es auf der Karte gibt.

Tempel des Merkur
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel des Merkur, die es auf der Karte gibt.

Tempel der Diana
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel der Diana, die es auf der Karte gibt.

Tempel des Mithras
Dieser Wert ergibt sich aus der Anzahl der Tempel des Mithras, die es auf der Karte gibt.

Wunder und Forschung
Durch die Erforschung verschiedener Technologien werden gewisse feste Boni auf die Werte addiert, ebenso wie durch einige Wunder in Ihrer Stadt.

Öffentliche Verwaltung

Dieser Wert zeigt an, wie gut die Bedürfnisse der Bürger Ihrer Stadt erfüllt werden. Für Wasser und Nahrung zu sorgen ist eine Sache, aber ein wahres Zeichen einer zivilisierten Gesellschaft ist Bildung.

Zugang zu Gesundheit
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Arztpraxen in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Arztpraxen.

Zugang zum Krankenhaus
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Krankenhäusern in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Krankenhäuser.

Zugang zu Bildung
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Grammatikschulen in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Grammatikschulen.

Zugang zur Bibliothek
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Bibliotheken in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Bibliotheken.

Zugang zu Regierung
Dieser Wert wird durch den Zugang zum Senat in der Stadt beeinflusst. Durch einen Senat wird dieser Wert permanent auf den Maximalwert gesteigert.

Straßennutzung
Dieser Wert zeigt an, wie viele Reisen Ihre Bürger auf den Straßen machen. Eine effiziente Stadt wird immer über genügend Straßen verfügen, um die Fortbewegung zu beschleunigen, aber wenn die meisten Ihrer Bürger die Straßen auch nutzen, wird dieser Wert auf den Maximalwert steigern.

Wunder und Forschung
Durch die Erforschung verschiedener Technologien werden gewisse feste Boni auf die Werte addiert, ebenso wie durch einige Wunder in Ihrer Stadt.

Pracht

Dieser Wert zeigt im Grunde an, wie schön Ihre Stadt ist. Um ihn zu verbessern, müssen Sie mehr Monumente bauen und Gärten anlegen, um Ihre Bürger zu beeindrucken.

Gärten
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Gärten in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Gärten.

Piazza
Piazzas sind nicht nur eine gute Bühne für Musikanten, sondern sie sehen auch hübsch aus. Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Piazzas in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Piazzas.

Springbrunnen
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Springbrunnen in der Stadt, geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Springbrunnen. Denken Sie jedoch daran, dass Springbrunnen nur dann gut aussehen und für den Prachtwert gezählt werden, wenn sie auch funktionieren. Um funktionstüchtig zu sein, muss ein Springbrunnen in Reichweite einer gefüllten Zisterne platziert sein.

Häuser
Je höher die Gesamtqualität der Häuser in Ihrer Stadt ist, desto besser ist dieser Wert.

Statuen
Dies ist ein Wert, der sich auf die gesamte Stadt bezieht. Er ergibt sich aus der Anzahl von Statuen in der Stadt geteilt durch die Einwohnerzahl. Wenn Sie diesen Wert verbessern möchten, bauen Sie mehr Statuen.

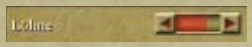
Sauberkeit der Straßen
Eine dreckige Stadt ist eine hässliche Stadt. Herumliegender Müll hat einen negativen Einfluss auf Ihren Prachtwert. Um diesem Problem entgegenzuwirken, platzieren Sie mehr Straßenfeger, die den Dreck rasch wegfegen.

Wunder und Forschung
Durch die Erforschung verschiedener Technologien werden gewisse feste Boni auf die Werte addiert, ebenso wie durch einige Wunder in Ihrer Stadt.

3.2 Zufriedenheit & Einwanderung

Die Stadtzufriedenheit ist der wichtigste Faktor bei der erfolgreichen Verwaltung einer Stadt. Der Stadtzufriedenheitsbericht hilft Ihnen, die Stimmung in der Stadt zu erkennen und zu beeinflussen. Wenn die Stadtzufriedenheit positiv ist (grün angezeigt), werden Leute in Ihre Stadt ziehen, aber wenn sie negativ ist (rot angezeigt), dann werden sie abwandern. Der Berichtsbildschirm zeigt Ihnen, wie sich die Stadtzufriedenheit verändert. Die zukünftige Veränderung der Stadtzufriedenheit wird oben in der Zeile 'Allgemein' angezeigt. Dieser Wert setzt sich aus den unten aufgeführten Faktoren zusammen. Grüne Gesichter bedeuten dabei einen positiven Einfluss, gelbe Gesichter haben keinen Einfluss und rote Gesichter bedeuten einen negativen Einfluss und weisen Sie auf Probleme hin, um die Sie sich kümmern sollten.

Löhne



Hier können Sie die Löhne der Bevölkerung einstellen. Je höher die Löhne sind, die sie bekommen, desto zufriedener sind Ihre Bürger, doch kostet Sie dies natürlich auch mehr Geld.

Rationen

Hier können Sie die Rationen der Bevölkerung einstellen. Je größer die Rationen sind, die sie bekommen, desto zufriedener sind Ihre Bürger. Die Nahrung für Ihre Bürger wird in den Nahrungsspeichern der Stadt gelagert. Je größer die Rationen sind und je höher die Einwohnerzahl ist, desto schneller wird die Nahrung verbraucht. Wenn Sie keine Nahrungsspeicher gebaut haben oder alle Nahrungsspeicher leer sind, haben die Leute nichts zu essen. Unabhängig davon, wie Sie die Rationsgröße eingestellt haben, wird Ihr Volk in diesem Fall sehr unzufrieden sein.

Arbeitszeit

Hier können Sie einstellen, wie viel Zeit Ihre Bürger jeden Tag arbeiten. Je kürzer die Arbeitszeit ist, desto zufriedener macht das die Bevölkerung, verzögert aber auch die Produktionsgeschwindigkeit der Stadt. Wenn Ihre Bürger länger arbeiten, macht das die Stadt produktiver, verschlechtert aber die Stimmung der Bürger!

Stadtgründung
Bei der Gründung der Stadt dabei gewesen zu sein, macht Ihre Bürger zufrieden, weil sie sich wichtig vorkommen. Mit steigender Einwohnerzahl verringert sich dieser Effekt allerdings, bis er auf 0 abgesunken ist. Beachten Sie, dass dieser Effekt wieder eintritt, wenn die Einwohnerzahl in Ihrer Stadt wieder auf einen sehr geringen Wert fällt.

Arbeitslosigkeit
Je mehr Menschen unbeschäftigt in Ihrer Stadt herumhängen, desto unzufriedener werden Ihre Bürger. Schaffen Sie mehr Arbeitsplätze, um dieses Problem kurzfristig zu lösen. Beachten Sie, dass Arbeitslosigkeit erst in größeren Städten zu einem wirklichen Problem wird, da kleinere Städte weniger unbeschäftigte Arbeiter anziehen.

Beherbergte Arbeiter
Arbeiter, die kein Zuhause haben, werden auch während ihrer Freizeit noch an ihrem Arbeitsplatz bleiben. Dies ist zwar möglich, aber immerhin sollte es in einer Stadt schon ein paar Häuser geben, oder? Der Wert wird durch den Prozentsatz der Arbeiter beeinflusst, die ein Haus haben, in dem sie wohnen. Sie müssen nicht dafür sorgen, dass jeder ein Haus hat. Um diesen Wert auf das Maximum zu steigern, reicht es auch durchaus, wenn die Hälfte der Arbeiter ein Haus haben, in dem sie wohnen. Einige Häuser sollten Sie aber auf jeden Fall bauen, denn je mehr Bürger Häuser haben, desto zufriedener ist Ihre Bevölkerung. Bei der Gründung der Stadt ist dies extrem einfach, da bereits der Bau von zwei oder drei Baracken die Situation merklich verbessern.

Wunder
Der Bau einiger Wunder gibt Ihnen einen permanenten Bonus auf die Stadtzufriedenheit.

Externe Ereignisse
Sowohl gute als auch schlechte Nachrichten können jederzeit eintreffen. Hin und wieder haben externe Ereignisse einen enormen Einfluss auf die Stimmung der Bevölkerung. Erhalten Sie einen Bericht über ein solches Ereignis, können Sie hier nachprüfen, wie die Stimmung Ihrer Bürger dadurch beeinflusst wird. Gute Nachrichten können Sie ausnutzen, indem Sie kurzzeitig die Löhne verringern. Schlechte Nachrichten hingegen müssen durch eine Verbesserung in einem anderen Bereich des Lebens ausgeglichen werden. Der Effekt von externen Ereignissen verringert sich mit der Zeit, da die Bürger die Nachrichten irgendwann vergessen.

Forschung
Mehrere Forschungsbereiche können bei Fertigstellung die Stadtzufriedenheit steigern. Einige, wie zum Beispiel 'Heirat', bieten einen dauerhaften Vorteil. Andere, wie zum Beispiel 'Mystizismus', geben nur eine zeitweise Steigerung der Stadtzufriedenheit. Bei guter zeitlicher Abpassung kann dies einer Stadt aus Problemen heraushelfen oder das Wachstum einer intakten Stadt beschleunigen.

3.3 Finanzen

Wenn Rom nicht ausnahmsweise besonders großzügig ist, müssen Sie Ihre Finanzen gut im Auge behalten, da es extrem negative Konsequenzen haben kann, wenn Ihnen das Geld ausgeht. Im Finanzbericht können Sie die Gewinne und Verluste des gegenwärtigen und der vorherigen Jahre sehen.

Durch Klicken auf die Pfeile nach rechts und links können Sie durch die Berichte der vorherigen Jahre blättern, um einen besseren Überblick über Ihr Können oder Scheitern zu haben! Die Zahlen auf der linken Seite geben die Kosten an, die auf der rechten Seite geben die Einnahmen an. Die Summe wird in der untersten Zeile angezeigt.

3.4 Bevölkerung

Dieser Bericht gibt Ihnen einen Überblick über die Anzahl der Einwohner in Ihrer Stadt und über den Prozentsatz der beherbergten und der heimatlosen Bürger. Denken Sie daran, dass ein hoher Prozentsatz an heimatlosen Bürgern die Stadtzufriedenheit negativ beeinflusst.

3.5 Familien

Durch diesen Bericht können Sie Ihr Volk kennen lernen und herausfinden, wo der eine besonders gute Arbeiter eigentlich geblieben ist, der Ihnen bei der Stadtgründung positiv aufgefallen ist ...

Hier können Sie sich alle Haushalte der Stadt ansehen und nach verschiedenen Kriterien sortieren. Sie können nach dem Familiennamen sortieren, nach der Art des Hauses, in dem sie leben, nach der Zeit, die sie bereits in Ihrer Stadt wohnen, oder nach dem persönlichen Wohlstand, den sie angesammelt haben.

Sie können auch bestimmte Haushalte zur Nachverfolgung kennzeichnen. Klicken Sie dazu in die Spalte mit der Flagge, um den Haushalt zu markieren. So können Sie diese Familie später wiederfinden. (Sie können auch mehrere Familien auswählen.)

Klicken Sie auf eine Familie und dann auf 'Details', um weitere Informationen über diesen Haushalt aufzurufen. Ein Klick auf 'Gehe zu' bringt Sie zu ihrer aktuellen Position in der Stadt.

3.6 Forderungen des Senats

Dieser Bericht zeigt, welche Forderungen der Senat an Sie gestellt hat, und ermöglicht Ihnen sie zu erfüllen.

Von Zeit zu Zeit fordern römische Städte, dass Sie ihnen gewisse Güter schicken und der Senat erwartet von Ihnen, dass Sie diese Lieferungen pünktlich absenden.

Diese Leiste zeigt den Namen der Stadt an, welche die Forderung stellt, die Art der Forderung, die Menge der geforderten Güter und die Zeit, die Ihnen bleibt, um die Forderung zu erfüllen. Sendet der Spieler die Waren innerhalb der festgesetzten Zeit, erhält er die angegebene Zahl an Reichspunkten (dargestellt durch den grünen Kranz). Wenn der Spieler die Waren nicht innerhalb der festgesetzten Zeit abschickt, werden ihm die angezeigten Reichspunkte (dargestellt durch den roten Kranz) abgezogen.

Wenn Sie genug Güter in Ihrer Stadt eingelagert haben, können Sie diese losschicken, indem Sie auf den Namen der Stadt, aus der die Waren abgeschickt werden sollen, und dann auf das Karren-Symbol in der rechten unteren Ecke klicken. Die Güter werden dann sofort aus dem Nahrungsspeicher oder aus dem Lagerhaus entfernt und abtransportiert.

3.7 Militär

Dieser Bericht gibt Ihnen einen Überblick über Ihre bewaffneten Truppen (beispielsweise die Anzahl und Zusammenstellung der Legionen und ob sie in der Stadt stationiert sind oder ihren Dienst im Reich ableisten).

4. AUFBAU IHRER STADT

4.1 Infrastruktur

Wohnungswesen & Lagerung

Stadtkern

Dies ist das erste Gebäude, das in einer neuen Stadt errichtet werden sollte. Es ist das Herz Ihrer Stadt, an dem sich alle Neuankömmlinge versammeln und auf Arbeit warten. Wählen Sie den Bauplatz dieses Gebäudes sorgsam aus!

Während des Spielverlaufs wird Ihr Stadtkern zu einer wesentlich ausgefeilteren Struktur.

Baracke

Die Baracke ist das einfachste aller Häuser und benötigt keinerlei Wartung.

Lagerhaus

Überschüssige Mittel werden hier eingelagert, um sie später zu verwenden oder mit ihnen zu handeln. Sie werden wahrscheinlich mehrere davon benötigen, wenn Ihre Wirtschaft erst einmal richtig in Gang gekommen ist. Das Lagerhaus zeigt Ihnen sowohl den Warenbestand des ausgewählten Gebäudes an als auch die verfügbaren Gesamtbestände in der Stadt.

Ein Lagerhaus ist unentbehrlich, wenn Sie Handel mit anderen Städten auf der Weltkarte betreiben wollen. Wie bei den Nahrungsspeichern können Sie entscheiden, welche Waren in Ihr Lagerhaus hinein und wieder hinaus dürfen, indem Sie auf die entsprechende 'Güter erlauben'-Schaltfläche klicken.

Nahrungsspeicher

Überschüssige Nahrung wird hier für den späteren Verzehr oder Handel eingelagert. Sie müssen wenigstens eines dieser Gebäude errichten, bevor Sie Rationen an Ihre Bürger verteilen können. Daher sollte es schon zu Beginn der Entwicklung Ihrer Stadt errichtet werden. Wenn Sie auf das Gebäude klicken, wird Ihnen neben dem Bestand des ausgewählten Nahrungsspeichers auch angezeigt, wie viel Nahrung in der gesamten Stadt eingelagert ist.

Rationen werden in der Berichtsleiste eingeteilt. Je höher Sie sie einstellen, desto größer wird Ihr Beliebtheitsbonus ausfallen. Wie bei den Lagerhäusern lässt sich einstellen, welche Waren in Ihre Nahrungsspeicher hinein und wieder heraus dürfen, indem Sie auf die entsprechende 'Güter erlauben'-Schaltfläche klicken.

Transport & Wasser

Straße

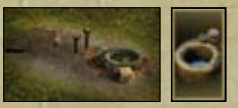
Obwohl Ihre Stadt auch ohne Straßen auskommt, würde kein wahrer römischer Stadtplaner darauf verzichten, sie anzulegen.

Straßen ermöglichen es Ihren Bürgern, sich wesentlich schneller durch die Stadt zu bewegen, als sie es normalerweise könnten, wodurch die Effizienz Ihrer Industrien gesteigert wird. Ihre Bürger werden versuchen, die Straßen zu benutzen, wann immer es ihnen möglich ist.

Im späteren Spielverlauf können Sie außerdem Technologien erforschen, um die Reisegeschwindigkeit auf den Straßen weiter zu erhöhen.

TIPP: Erforschen Sie das Baumeisterwesen, um Ihre Straßen zu planierten Straßen aufzurüsten und erforschen Sie das Rad, um sie zu Hauptstraßen aufzurüsten.

Brunnen



Ein Brunnen versorgt Ihre Bürger mit Wasser. Die Versorgung mit Wasser ist notwendig, bevor Ihre Baracken sich zu kleinen Hütten entwickeln können. Sobald ein Brunnen errichtet ist, wird ein Brunnenarbeiter fortan Wasser aus dem Brunnen holen und in Amphoren sammeln. In dicht bevölkerten Gebieten können durchaus mehrere Brunnenarbeiter vonnöten sein.

Ihre Brunnen können später über ein System von Aquädukten und Zisternen durch Leitungswasser abgelöst werden.

Aquädukt

Über ein System von Aquädukten und Zisternen können Sie frisches Wasser direkt ins Herz Ihrer Stadt befördern.

Aquädukte ermöglichen es, das Wasser aus einem See oder einem Fluss quer über das Land bis zu einer Zisterne zu transportieren, von wo aus es dann auf Ihre Häuser verteilt werden kann. Der erste Turm einer Aquäduktkette sollte immer in einem Süßwasservorkommen platziert werden; Salzwasser kann nicht verwendet werden, weshalb diese Türme auch nicht im Meer errichtet werden können. Nachfolgende Glieder des Aquäduktsystems werden immer an den letzten Turm der Kette angeschlossen, bis der abschließende Turm an der gewünschten Position steht. Durch den anschließenden Bau einer Zisterne kann nun ein großes Gebiet mit Wasser versorgt werden. Sie sehen fließendes Wasser auf dem Aquädukt, wenn eine Aquäduktkette richtig erbaut wurde. Sollte es ein Problem in der Kette geben, sehen Sie kein fließendes Wasser.

Das antike Rom verfügte über 11 große Aquädukte, welche bis in die Stadt führten. Der längste davon war ganze 95 Kilometer lang. Als die Bevölkerung Roms eine Million überschritt, stand jedem seiner Einwohner dennoch mehr als ein Kubikmeter Wasser pro Tag zur Verfügung. Eine ganze Armee von Arbeitern war ständig damit beschäftigt, das Wassersystem zu erweitern und zu reparieren. Während des Untergangs des Römischen Reichs im 6. Jahrhundert wurde Rom von den Goten belagert, die es von fast allen in die Stadt führenden Aquädukten abschnitten.

Zisterne

Eine Zisterne versorgt die Häuser innerhalb einer gewissen Reichweite mit frischem Wasser, so dass deren Besitzer nun nicht mehr länger Wasser aus einem Brunnen fördern müssen. Hierzu benötigen Sie einen Aquädukt, der aus einem Süßwasservorkommen gespeist wird. Das Anklicken einer Zisterne zeigt Ihnen den Bereich in der Stadt an, den sie mit Wasser versorgen kann.

Wenn Ihre Zisterne leer zu sein scheint, könnte dies daran liegen, dass Ihr Aquädukt nicht zu einer Süßwasserquelle führt. Er ist dann entweder falsch platziert oder durch einfallende Barbaren beschädigt worden.

TIPP: Erforschen Sie die Bleiverarbeitung, um Ihre Stadt flächendeckend mit Wasser zu versorgen (im Anschluss an diese Erforschung reicht eine Zisterne zur Versorgung der ganzen Stadt, alle weiteren können abgerissen werden, um Platz zu sparen).

Wenn das Wasser über die Aquädukte Rom erreichte, wurde es in riesige, höher gelegene Zisternen geleitet, von denen aus es dann durch Bleirohre in verschiedene Bereiche der Stadt floss.

Steinbrücke

Eine Steinbrücke ermöglicht es Ihren Bürgern, Flüsse frei zu überqueren. Allerdings behindert sie auch die Schifffahrt, weswegen Sie sie beispielsweise nur stromaufwärts eines Handelshafens errichten sollten.

Um eine Brücke zu errichten, drehen Sie sie in die benötigte Richtung (mit dem Mausrad) und klicken Sie dann auf eine Uferseite. Anschließend ziehen Sie die Maus zur anderen Uferseite. Über dem Mauszeiger wird eine Zahl angezeigt, die Sie über die Gesamtkosten informiert. Sollte sich die Brücke auf der anderen Uferseite nicht rot färben, so können Sie sie durch nochmaliges Klicken errichten.

Transportpier

Sie können Piers dazu benutzen, um Ihre Bürger über Gewässer zu transportieren, ohne dabei die Schifffahrt zu behindern, wie dies bei einer Brücke der Fall wäre. Die Bürger werden diese Einrichtungen von alleine benutzen.

Dieses Gebäude bedarf der Platzierung von zwei Piers, einer auf jeder Seite des zu überquerenden Gewässers, damit es in Betrieb genommen werden kann.

Rohstoffe

Steinlager

Die beiden Arbeiter eines Steinlagers suchen nach umliegenden Steinvorkommen und bauen diese ab. Die so gewonnenen Steine können dann zum Bau von Wundern verwendet werden. Alle überschüssigen Steine werden zu den umliegenden Lagerhäusern gebracht.

TIPP: Platzieren Sie das Steinlager so nahe wie möglich an einem Steinvorkommen und verbinden Sie es über Straßen mit dem (benötigten) Lagerhaus, um eine zügige Steinzufuhr zu sichern.

TIPP: Erforschen Sie den Bergbau, um Ihre Steinproduktion um 20% zu steigern; erforschen Sie Steingewinnung, um diesen Wert auf 30% zu erhöhen.

Die Römer haben Steine in riesigen Mengen abgebaut und ließen dabei die Arbeit, die sowohl beschwerlich als auch überaus gefährlich war, von ihren Sklaven verrichten. Die Steinbrüche bei Syrakus wurden schon von den Griechen genutzt und durch die Römer weiter betrieben. Laut Schätzungen wurden hier etwa 40 Millionen Kubikmeter Stein abgebaut.

Holzlager

Die beiden Arbeiter eines Holzlagers fällen sämtliche umliegenden Bäume. Dies schafft Baufläche und versorgt Ihre Lagerhäuser mit einer Zufuhr an Holz.

Holz ist ein bedeutender Rohstoff und wird in vielen Geschäftszweigen benötigt, zum Beispiel von Ihren Bettenmachern, Schreinern, Streitwagenbauern, Speermachern und Werften. Auf Stadtkarten ohne Bäume sind Sie darauf angewiesen, Holz aus den umliegenden Städten zu importieren.

TIPP: Erforschen Sie das Werkzeugmachen, um Ihre Holzproduktion um 20% zu steigern; die Försterei erhöht diesen Wert sogar auf 30%.

TIPP: Errichten Sie das Holzlager so nah wie möglich an Bäumen und bauen Sie außerdem ein Lagerhaus und Straßen in der Nähe, um eine zügige Versorgung mit Brettern zu gewährleisten.

Eisenmine

Eisenminen müssen auf Eisenvorkommen platziert werden. Zwei Arbeiter kümmern sich um den Abbau des Erzes und schmelzen es zu Eisen ein, welches dann in umliegende Lagerhäuser gebracht wird.

Das gewonnene Eisen wird von Ihren Schwertschmieden zur Herstellung der Waffen für Ihre Armee verwendet.

TIPP: Erforschen Sie den Eisenbergbau, um Ihre Eisenproduktion um 20% zu erhöhen.

Marmorsteinbruch

Marmorsteinbrüche müssen auf Marmorvorkommen platziert werden. Sobald ein Marmorsteinbruch errichtet ist, kümmern sich zwei Arbeiter um den Abbau des Marmors. Marmor ermöglicht es Ihnen, Ihre Stadt mit wunderschönen Skulpturen zu versehen.

TIPP: Erforschen Sie die Marmorverarbeitung, um Ihre Marmorproduktion um 20% zu erhöhen.

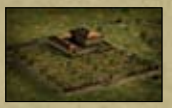
4.2 Farmen & Fischerei

Getreidefarm

Flachsfarm

Flachsfarmen produzieren Leinen für Ihre Weber, Herren- und Damenschneider. Die von Ihren Webern hergestellten Tuniken werden benötigt, bevor aus Ihren mittleren Hütten große werden können. Die Flachsbauern bauen zunächst eine große Menge Flachs an, ernten ihn und spinnen ihn anschließend, bevor eine Wagenladung Leinen in Ihre Lagerhäuser transportiert wird. Weber erhalten das Leinen entweder von der Flachsfarm oder aus den Lagerhäusern, je nachdem, was näher gelegen ist.

Olivenfarm



Die Olivenbauern bauen die Oliven an, die Sie für Ihre Olivenpressen benötigen. Alle überschüssigen Oliven werden in einen nahe gelegenen Nahrungsspeicher gebracht. Die Arbeiter einer Ölpresse holen sich die Olivenkörbe direkt von der Olivenfarm oder aus einem Nahrungsspeicher, je nachdem, was näher gelegen ist.

Mit der Hilfe des produzierten Olivenöls können sich Ihre großen Hütten zu kleinen Katen entwickeln.

Oliven waren in Rom leicht verfügbar und wurden als Mahlzeit verspeist. Sie wurden außerdem ausgiebig zum Kochen verwendet, als Brennöl in Lampen und für Parfüms und Körperöle.

Weinberg

Drei Weinbergarbeiter kümmern sich um den Anbau der Trauben, die von den Winzern benötigt werden. Sie müssen außerdem eine Weinkellerei errichten, bevor Wein produziert werden kann. Alle überschüssigen Trauben werden in einem nahe gelegenen Nahrungsspeicher eingelagert.

Sie benötigen Wein, Glaswaren und ein Heilbad, damit ein mittleres Domus zu einem großen werden kann.

Wein war ein wichtiger Bestandteil der römischen Ernährungsweise und der Weinbau nahm in Italien im 2. Jahrhundert vor Christus stark zu. Es gab ausgedehnte Weingüter entlang der Küste. Ein typisches römisches Frühstück bestand lediglich aus in verdünntem Wein getränktem Brot. Fast alle Römer tranken zu all ihren Mahlzeiten verdünnten Wein oder Wein mit Honig.

Obstplantage

Drei Obstbauern pflanzen hier Obst an. Arbeiter der Oststände holen das Obst von der Farm und bringen es zu Ihren Ständen, wo es dann von Ihren Bürgern erstanden werden kann. Überschüssiges Obst wird in die Nahrungsspeicher transportiert, wo es als Teil der stadtweiten Ration ausgegeben werden kann.

Ihre gesundheitsbewussten Stadtbewohner verlangen Obst und den Zugang zu einer Arztpraxis, bevor sie ihre mittleren Insulae zu großen ausbauen.

Die Römer betrachteten Zitronen als ein Gegenmittel für alle Gifte. Sie wurden als die goldenen Äpfel der Hesperides bezeichnet und Herkules musste die Zitronen aus einem von Drachen bewachten Garten holen. Zitronen waren im klassischen Rom eine Seltenheit und wurden als dekorative Früchte angesehen.

Weizenfarm

Die Weizenbauern bauen Weizen an und ernten ihn, damit Ihre Bürger Brot essen können. Der Weizen wird von den Müllern abgeholt und zu Mehl gemahlen, bevor er zu Ihren Backstuben geliefert und dort zu Brot für Ihre hungrigen Bürger gebacken wird. Überschüssiger Weizen wird von den Weizenbauern in nahe gelegene Lagerhäuser gebracht.

Es empfiehlt sich, die Mühlen in der Nähe der Weizenfarmen zu errichten, um so die Mehlproduktion zu optimieren.

Brot und Unterhaltung werden benötigt, damit aus Ihren mittleren Katen die wesentlich geräumigeren großen Katen werden können.

Abgesehen vom Gemüse war Emmerweizen die meist verbreitete Nutzpflanze. Weizen wurde entweder zu Brot gebacken oder zu einer Art Brei gekocht, vergleichbar mit Grütze oder Weizencreme.

Dattelfarm

Drei Dattelbauern arbeiten hier und klettern auf die Bäume, um Datteln für die wohlhabenderen Bürger zu pflücken. Einen Dattelstand in der Nähe erleichtert Ihnen den Vertrieb der Datteln.

Datteln, Liegen und der Zugang zu einem Barbier werden benötigt, bevor ein großes Domus zu einer Villa ausgebaut werden kann. Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da eine Villa eine andere Bauform aufweist.

TIPP: Erforschen Sie die Landwirtschaft, den Pflug und die Bewässerung, um die Produktion Ihrer Farmen um bis zu 30% zu steigern.

Datteln wurden oft während Mahlzeiten genossen, zum Beispiel als Frühstück mit Brot oder als Weizenpfannkuchen mit Datteln und Honig.

Tierzucht

Ziegenzucht

Hier werden Ziegen aufgezogen und nach der Schlachtung durch die Ziegenhirten werden ihre Körper von den Fleischern abgeholt und zu Fleisch weiterverarbeitet. Sie benötigen Fleisch, damit sich Ihre kleinen Hütten zu mittleren entwickeln können.

Es ist eine gute Idee, Ihre Fleischer nahe der Ziegenfarmen und Nahrungsspeicher zu platzieren, damit sie die Tierkörper schnell abholen und das überschüssige Fleisch zügig zu den Nahrungsspeichern bringen können.

Ziegenfleisch war genau wie Ziegenkäse ein Grundnahrungsmittel für die Römer, und während des Frühlings und besonders zur Osterzeit auf allen Tischen zu finden.

Gänsezucht

Hier werden Gänse gezüchtet und an Ihre reicheren Bürger für deren Gastmahle verkauft.

Kleider, Zugang zum Senat, Gänse und Blumen sind notwendig, damit Ihre Villen sich zu Palästen entwickeln können.

Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da ein Palast eine andere Bauform aufweist.

Wenn die Römer ein Gastmahl gaben, so nannte man dieses Mahl ein "Konvivium". Gästen des Mahls wurden manchmal besondere Leckerbissen angeboten, wie zum Beispiel Gänseleber. Im Römischen Reich war die Gans das heilige Tier der Juno, der Göttin des Lichts, der Geburt und der Ehe, welche später als Ratgeberin und Beschützerin des römischen Volkes angesehen wurde. Einer Geschichte zufolge haben Gänse die Römer einmal mit ihrem warnenden Geschrei gerettet, als die Gallier angriffen.

Fischerei

Fischermole

Jede Mole bietet Platz für drei Fischer, die den Fisch für Ihre Fischhändler fangen. Ihre Fischhändler filetieren dann den Fisch, um Ihre Bewohner mit dem Fleisch zu versorgen. Es wird empfohlen, die Fischhändler in der Nähe der Fischermolen zu platzieren.

Sie benötigen Werftarbeiter aus einer kleinen Werft, um ein Fischerboot zu bauen, bevor auch nur ein einziger Fisch gefangen werden kann.

Die Fischerei ist eine hervorragende Möglichkeit, Ihre Bevölkerung mit Nahrung zu versorgen, wenn Sie nicht über genügend Land verfügen, da sie an der Küste weniger Platz benötigt als die Landwirtschaft.

Zu römischen Zeiten war es weit verbreitet, den Fisch mit Netzen von einem Boot aus zu fangen. Die Römer verfügten über verschiedenartigste Netze, die sowohl an die unterschiedlichen Methoden des Fischfangs als auch an unterschiedliche Umgebungen und Fischarten angepasst waren.

Kleine Werft

Die Werftarbeiter stellen die Fischerboote für Ihre Fischer her.

Werften können sowohl an Flüssen als auch am Meer errichtet werden. Sie müssen jedoch zur Hälfte im Wasser stehen und eventuell müssen Sie das Gebäude mit dem Mausrad drehen, bis es die richtige Ausrichtung hat.

4.3 Handel

Bettenwerkstatt

Der Bettenmacher holt sich das Holz aus dem Lagerhaus und macht daraus Betten für Ihre Bürger. Überschüssige Betten können in nahe gelegenen Lagerhäusern untergebracht werden.

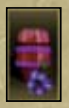
Sie benötigen Betten, damit Ihre kleinen Katen sich zu mittleren Katen entwickeln können. Übrigens benötigt der Hausbesitzer dazu auch noch eine Frau aus einer Eheschließung in einem nahe gelegenen Tempel.

TIPP: Erforschen Sie die Bettenmacherei, um die Produktion Ihrer Bettenmacher um 100% zu steigern.

Mühle

Die Mühle holt den Weizen von Ihren Weizenfarmen oder aus Ihren Lagerhäusern und mahlt ihn zu Mehl für Ihre Backstuben. Überschüssiges Mehl wird in einem Lagerhaus gelagert.

Weinkellerei



Die Weinkellerei macht aus den Trauben Ihrer Weinberge Wein, einen wichtigen Bestandteil des dekadenten römischen Lebensstils. Überschüssiger Wein landet in einem nahe gelegenen Nahrungsspeicher.

Sie sollten einen Weinberg in der Nähe errichten, um die Weinproduktion zu beschleunigen.

Ihre Bevölkerung benötigt Wein, Glaswaren und ein Heilbad, bevor Sie Ihre mittleren Domus zu großen ausbauen können.

TIPP: Erforschen Sie die Winzerei, um Ihre Weinproduktion um 30% zu verbessern.

Schreinerei

Der Schreiner formt auf geschickte Weise Liegen aus dem Holz Ihrer Holzlager. Er bringt alle überschüssigen Liegen zu einem örtlichen Lagerhaus.

Ihre betuchten Bürger benötigen Liegen, Datteln und den Zugang zu einem Barbier, bevor Sie ihr großes Domus hinter sich lassen und in eine Villa ziehen.

Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da eine Villa eine andere Bauform aufweist.

TIPP: Erforschen Sie die Schreinerei, um die Produktion Ihrer Schreiner um 100% zu steigern.

Geschäfte

Fleischerei

Der Fleischer holt geschlachtete Tiere von einer nahe gelegenen Ziegenfarm und verarbeitet sie zu Fleisch, um es an die Bürger zu verkaufen. Überschüssiges Fleisch wird in einem nahe gelegenen Nahrungsspeicher gelagert, wo es dann in Rationen an das gemeine Volk ausgegeben wird.

Der Fleischer versteht sich auf seine Kunst und er zerlegt einen Kadaver in zahlreiche Stücke Fleisch. Versuchen Sie Ihren Fleischer so nah wie möglich an Ihren Ziegenfarmen zu platzieren.

TIPP: Durch die Erforschung der Viehzucht erhalten Sie 50% mehr Fleisch.

Backstube

Ihre Backstube backt Brot aus dem in Ihren Mühlen gemahlenen Mehl.

Damit Ihre Backstuben ordentlich arbeiten, benötigen Sie einige Weizenfarmen, die den Weizen für Ihre Mühlen produzieren. Sollten während einer Mission keine Weizenfarmen verfügbar sein, so können Sie den Weizen eventuell aus einer der umliegenden Städte importieren. Jedes überschüssige Brot wird zu einem nahe gelegenen Nahrungsspeicher gebracht, wo es dann vom gemeinen Volk als Teil ihrer Rationen verspeist wird.

Sowohl Brot als auch Unterhaltung müssen verfügbar sein, bevor Ihre mittleren Katen zu großen ausgebaut werden können.

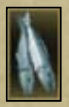
TIPP: Erforschen Sie die Bäckerei, um die Brotproduktion um 30% zu steigern.

Obststand

Hier wird das Obst von Ihren Obstplantagen verkauft.

Zugang zu Obst und einem Arzt ist erforderlich, bevor aus Ihren mittleren Insulae große Insulae werden können.

Fischhändler



Der Fischhändler filetiert den von Ihren Fischern gefangenen Fisch und bietet Ihren Bürgern so eine dauerhafte Versorgung mit Fleisch. Überschüssiger Fisch kann auch zu einem Nahrungsspeicher gebracht werden, um das gemeine Volk zu versorgen.

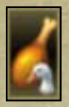
Versuchen Sie diese Gebäude so nahe wie möglich an einer Fischermole zu platzieren.

Dattelstand

Der Dattelstand bietet Datteln an, die von Ihren Dattelfarmen stammen.

Datteln, Liegen und der Zugang zu einem Barbier werden benötigt, bevor ein großes Domus zu einer Villa ausgebaut werden kann. Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da eine Villa eine andere Bauform aufweist.

Gänseladen



Hier arbeitet ein Fleischer, der die Gänse von der Gänsezucht holt und sie zu Fleisch verarbeitet, das dann von Ihren Bürgern gekauft werden kann. Überschüssiges Fleisch kann auch in einen Nahrungsspeicher gebracht werden, um es an das gemeine Volk zu verteilen.

Sie benötigen Gänse, bevor Ihre Villen in Paläste umgewandelt werden können.

Tunikaladen

Ihre Weber produzieren hier Tuniken aus dem Leinen, das in Ihren Flachsfarmen oder Lagerhäusern liegt. Die Produktion von Tuniken braucht ihre Zeit und möglicherweise benötigen Sie in bestimmten Wohngebieten mehr als einen Tunikaweber.

Tuniken werden benötigt, damit aus Ihren mittleren Hütten große werden können.

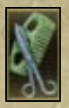
TIPP: Erforschen Sie das Weben, um die Produktion Ihrer Weber um 100% zu steigern.

Olivenpresse

Die Arbeiter in diesen Pressen holen die Oliven von einer Olivenfarm oder aus einem Nahrungsspeicher und pressen dann das Öl heraus, um es an Ihre Bürger zu verkaufen. Das überschüssige, nicht verkaufte Öl wird in ein nahe gelegenes Lagerhaus gebracht.

Olivenöl wird benötigt, bevor sich Ihre großen Hütten zu kleinen Katen entwickeln können.

Barbier



Der Barbier kümmert sich um die Pflegebedürfnisse Ihrer reichsten Bürger. Er stimmt ihre Frisuren immer auf den neuesten römischen Trend ab und entfernt unerwünschte Behaarung.

Ihre Bürger weigern sich, in einer Villa zu leben, wenn sie nicht den passenden Haarschnitt dafür haben. Sie verlangen außerdem eine Liege und ein paar Datteln zum Verzehr, bevor sie ihr Domus verlassen. Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da eine Villa eine andere Bauform aufweist.

Herrenschneider

Der Herrenschneider vernäht Leinen zu feinen Togen für Ihre wohlhabenderen Bürger. Überschüssige Togen werden in einem Lagerhaus aufbewahrt.

Eine gut gemachte Toga und weiterführende Bildung an einer Bibliothek sind erforderlich, bevor ein kleines Domus zu einem mittleren erweitert werden kann.

Glasbläser

Der Glasbläser formt elegante Glaswaren, die für jedes Gastmahl unerlässlich sind. Überschüssige Ware wird in einem Lagerhaus deponiert.

Glaswaren, etwas Wein, um sie zu befüllen und der Zugang zu einem Heilbad sind erforderlich, bevor ein mittleres Domus zu einem großen werden kann.

TIPP: Erforschen sie die Glasbläserei, um den Bedarf Ihrer Bevölkerung nach Glaswaren um 50% zu senken.

Damenschneider

Der Damenschneider bedient sich des Leinens, um daraus entzückende Kleider für die anspruchsvollen Frauen Ihrer Patrizier zu fertigen.

Bevor Ihre betuchtesten und mächtigsten Bürger aus ihren Villen ausziehen, bestehen sie auf einigen einfachen Dingen, wie dem Zugang zum Senat, feinstem Gänsebraten fürs Abendessen, Blumen für den Hausflur und fein gewobenen Kleidern für ihre Frauen.

Beachten Sie, dass Sie das Haus manuell aufrüsten müssen, da ein Palast eine andere Bauform aufweist.

TIPP: Erforschen Sie die Damenschneiderei, um den Bedarf der Bevölkerung nach Kleidern um 50% zu senken.

Blumenladen

Der Florist verkauft wunderschöne Blumensträuße an die reichsten Bürger.

Kleider, Zugang zum Senat, Gänse und Blumen sind erforderlich, bevor Ihre Villen sich zu Palästen entwickeln können.

TIPP: Erforschen Sie die Blumenzucht, um die Blumenzuchtbedürfnisse Ihrer Bürger um 50% zu senken.

4.4 Unterhaltung

Kultur

Taverne

Dies ist die einfachste Art, das Bedürfnis nach Unterhaltung in Ihrem Volk zu befriedigen. Der Besuch einer Taverne ist auch ein günstiger Weg, dieses Bedürfnis zu stillen, allerdings hält der Effekt nicht lange vor. Abgesehen davon steigern Tavernen auch nicht den Unterhaltungswert Ihrer Stadt, wie dies andere Formen der Unterhaltung tun.

Bevor Ihre mittleren Katen zu großen Katen aufgewertet werden können, müssen Sie Ihre Bürger mit Unterhaltung versorgen. Zusätzlich benötigen Sie noch Brot aus den Backstuben.

Musikschule

Hier lernen Ihre Musikanten ihr Handwerk. Bürger können nahe gelegene Musikdarbietungen an örtlichen Piazzas besuchen, um ihr Verlangen nach Unterhaltung zu stillen.

Sobald Ihre Musikanten ausgebildet sind, begeben sie sich zur nächsten leeren Piazza, um dort aufzutreten.

Musikdarbietungen steigern den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Piazza

Dies ist ein ansehnlicher öffentlicher Platz mit einem schön gepflasterten Boden. Nach ihrer Ausbildung an der Musikschule kommen Ihre Musikanten hierher, um Ihre Bürger zu unterhalten.

Ihre Musikanten suchen meist die Piazza auf, die ihrer Musikschule am nächsten liegt. Demnach benötigen Sie also eine Schule pro Piazza.

Schauspielschule

Der Bau einer Schauspielschule gewährt Ihrer Stadt zwei Schauspieler, die fortan für Aufführungen an nahe gelegenen Theatern zur Verfügung stehen. Die Bürger sehen sich diese Veranstaltungen an, um ihr Bedürfnis nach Unterhaltung zu befriedigen. Der Genuss eines Theaterstücks befriedigt das Unterhaltungsbedürfnis eines Bürgers weitaus besser als der Besuch einer Taverne oder einer Musikdarbietung, jedoch längst nicht so gut wie der Besuch der Arena oder des Circus.

Theater

Im Zusammenspiel mit einer Schauspielschule hilft dieses Gebäude Ihnen, die Unterhaltungsbedürfnisse Ihrer Bevölkerung zu stillen.

Der Effekt dieses Gebäudes hält länger an als der einer Taverne und die Leute kommen aus einem riesigen Umkreis, um sich die Theaterstücke anzusehen, wodurch sich der Unterhaltungswert Ihrer Stadt erhöht.

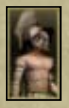
Spektakel

Retiarius-Gladiatorenschule

Hier werden Gladiatoren für die Kämpfe in der Arena ausgebildet. Der hier ausgebildete Retiarius ist geschickt im Umgang mit Netz und Speer. Jede errichtete Gladiatorenschule gewährt Ihnen zwei Gladiatoren. Um Gladiatorenkämpfe veranstalten zu können, benötigen Sie eine Arena und mindestes eine Gladiatorenschule. Das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher von Veranstaltungen in der Arena wird für lange Zeit gestillt.

Je größer die Vielfalt der Gladiatoren und Tiere ist, die in Ihren Arenen kämpfen, desto spektakulärer fallen Ihre Kämpfe aus und desto größer ist der erhaltene Bonus auf den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

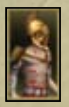
Murmillo-Gladiatorenschule



Hier werden Gladiatoren für die Kämpfe in der Arena ausgebildet. Murmillos sind schwer gepanzert und tragen einen großen Schild. Jede errichtete Gladiatorenschule gewährt Ihnen zwei Gladiatoren. Um Gladiatorenkämpfe veranstalten zu können, benötigen Sie eine Arena und mindestes eine Gladiatorenschule. Das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher von Veranstaltungen in der Arena wird für lange Zeit gestillt.

Je größer die Vielfalt der Gladiatoren und Tiere ist, die in Ihren Arenen kämpfen, desto spektakulärer fallen Ihre Kämpfe aus und desto größer ist der erhaltene Bonus auf den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Thraker-Gladiatorenschule



Hier werden Gladiatoren für die Kämpfe in der Arena ausgebildet. Thraker setzen eine Mischung aus Geschwindigkeit und leichter Rüstung ein, um ihre Kontrahenten zu besiegen. Jede errichtete Gladiatorenschule gewährt Ihnen zwei Gladiatoren. Um Gladiatorenkämpfe veranstalten zu können, benötigen Sie eine Arena und mindestes eine Gladiatorenschule. Das Unterhaltungsbedürfnis der Besucher von Veranstaltungen in der Arena wird für lange Zeit gestillt.

Je größer die Vielfalt der Gladiatoren und Tiere ist, die in Ihren Arenen kämpfen, desto spektakulärer fallen Ihre Kämpfe aus und desto größer ist der erhaltene Bonus auf den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Kleines Amphitheater

Dieses Amphitheater gibt Ihnen die Möglichkeit, eingeschränkte Gladiatorenkämpfe zur Erbauung Ihrer Bevölkerung zu veranstalten.

Um Gladiatorenkämpfe zu veranstalten, benötigen Sie zusätzlich zur Arena noch mindestens eine Gladiatorenschule.

Je größer die Vielfalt der Gladiatoren und Tiere ist, die in Ihren Arenen kämpfen, desto spektakulärer fallen Ihre Kämpfe aus und desto größer ist der erhaltene Bonus auf den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Großes Amphitheater

Dieses Amphitheater gibt Ihnen die Möglichkeit, Mischkämpfe mit Tieren und Gladiatoren zur Erbauung Ihrer Bevölkerung zu veranstalten.

Um Kämpfe zu veranstalten, benötigen Sie zusätzlich zur Arena noch mindestens eine Gladiatorenschule oder zwei Tierpferche. Achtung: Es können nur bestimmte Tierarten gegeneinander antreten. (Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 8.5.)

Je größer die Vielfalt der Gladiatoren und Tiere ist, die in Ihren Arenen kämpfen, desto spektakulärer fallen Ihre Kämpfe aus und desto größer ist der erhaltene Bonus auf den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

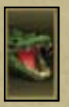
Straußenpferch

Strauße werden aus Übersee hierher gebracht und zu bösartigen Kampfmaschinen ausgebildet!

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum oder einem großen Amphitheater kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum oder ein großes Amphitheater und wenigstens zwei Tierbändiger, um Straußenkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Krokodilpferch



Die Leute werden sich um die Eintrittskarten reißen, um Krokodilkämpfe sehen zu dürfen.

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum oder einem großen Amphitheater kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum oder ein großes Amphitheater und wenigstens zwei Tierbändiger, um Krokodilkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Löwenpferch

Einen Löwen in der Arena zu bekämpfen ist eine gewaltige Herausforderung - versuchen Sie es niemals zu Hause!

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum und wenigstens zwei Tierbändiger, um Löwenkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Leopardenpferch

Leoparden sind schnelle und bewegliche Geschöpfe und eine ausgezeichnete Zugabe zu jedem Arenakampf.

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum und wenigstens zwei Tierbändiger, um Leopardenkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Elefantenpferch

Die größten aller Tiere in der Arena, Elefanten, sehen nicht besonders gefährlich aus, aber man geht ihnen besser aus dem Weg, wenn sie angreifen!

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum und wenigstens zwei Tierbändiger, um Elefantenkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Giraffenpferch

Eine schlaksige Giraffe wirkt nicht gerade bedrohlich, aber ihr Tritt ist kräftig genug, um den Schädel eines Menschen zu zertrümmern, wenn sie sich in die Enge getrieben fühlt.

Diese Tiere in Ihrem Kolosseum kämpfen zu lassen, stillt nicht nur das Unterhaltungsbedürfnis Ihrer Bevölkerung, sondern steigert außerdem noch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Sie benötigen ein Kolosseum und wenigstens zwei Tierbändiger, um Giraffenkämpfe in Ihrer Stadt ausrichten zu können (siehe Kapitel 8.5).

Pferdeausbilder

Der Pferdeausbilder züchtet tapfere Rösser, die vom Streitwagenausbilder abgeholt werden, wenn sie alt genug sind.

Streitwagenbauer

Der Streitwagenbauer fertigt Streitwagen aus Holz. Diese werden neben einem Pferd vom Pferdeausbilder vom Streitwagenausbilder benötigt.

Wenn zwei Wagenlenker vollständig ausgebildet sind, begeben sie sich zum Circus und fahren dort Rennen, was den Unterhaltungswert Ihrer Stadt deutlich erhöht.

Streitwagenausbilder

Der Streitwagenausbilder besorgt sich zuerst einen neuen Streitwagen bei Ihrem Streitwagenbauer und ein Pferd von Ihrem Pferdeausbilder und bildet dann eine neue Besatzung aus. Nach der Ausbildung wird die Besatzung zum nächsten Circus geschickt, um dort Rennen zu bestreiten.

Sie benötigen zwei ausgebildete Wagenlenker und einen Circus, bevor Sie Rennen veranstalten können.

TIPP: Erforschen Sie Streitwagen und Ihre Besatzungen werden 100% schneller ausgebildet.

Circus

Der Circus liefert Ihrer Bevölkerung ein großartiges Renn-Spektakel. Sie benötigen zwei vollständig ausgebildete Wagenlenker, bevor Sie Rennen veranstalten können.

Sie können einen enorme Steigerung Ihres Unterhaltungswertes erwarten, sobald Sie den Circus erfolgreich in Betrieb genommen haben.

4.5 Dienste

Gesundheit und Bildung

Straßenfegerdepot

Ihr Straßenfeger beseitigt den Abfall auf Ihren Straßen. Ohne ihn würde Ihre Stadt rasch sehr schmutzig werden, was negative Auswirkungen auf den Prachtwert Ihrer Stadt hätte.

Arztpraxis

Wenn Ihre Bevölkerung in eine mittlere Insula zieht, wird sie gesundheitsbewusst und die hier arbeitenden Ärzte kümmern sich um dieses neue Bedürfnis.

Bevor Ihre Bürger zu Bewohnern einer großen Insula aufsteigen, erwarten sie frisches Obst und Zugang zu einer Arztpraxis.

TIPP: Wenn Sie Medizin erforschen, können Ärzte die Bürger schneller behandeln.

Krankenhaus

Das Krankenhaus bietet Ihren Bürgern fortgeschrittene Gesundheitspflege an.

Zu jedem Krankenhaus gehören viele Ärzte, daher brauchen Sie wahrscheinlich nur eines in einer zentralen Lage.

Ihre Bevölkerung verlangt Zugang zu einem Krankenhaus und einen Sklaven, ehe sie willens ist, ein kleines Domus zu beziehen.

TIPP: Wenn Sie Chirurgie erforschen, können Ärzte die Bürger schneller behandeln.

Grammatikschule

Wenn Familien in eine kleine Insula ziehen, beginnen sie sich um die Ausbildung ihrer Kinder zu sorgen. Dieses Gebäude stillt dieses Bedürfnis und ermöglicht es Ihren kleinen Insulae, sich zu mittleren Insulae weiterzuentwickeln.

Der hier arbeitende Lehrer kann viele Kinder auf einmal unterrichten. Sobald der Unterricht beginnt, rennen Kinder hierher und erhalten je nachdem, wer zuerst kommt, einen Platz in der Klasse.

TIPP: Wenn Sie Bücher erforschen, kann die Grammatikschule mehr Kinder fassen.

Bibliothek

Sobald ein Bürger in ein kleines Domus gezogen ist, bekommt er einen Sinn für Literatur.

Die Lehrer, die in einer Bibliothek arbeiten, unterrichten ihre zu beneidenden Schüler.

Ihre Bürger verlangen sowohl eine Bibliothek als auch Togen, bevor sich ihr Domus zu einem mittleren Domus entwickelt..

TIPP: Wenn Sie Bücher erforschen, kann die Bibliothek mehr Studenten fassen.

Badehaus

Ein Badehaus ist ein Ort, an dem Ihre Bürger ein entspannendes Bad genießen und sauber werden können. Das ist eines von vielen ihrer Bedürfnisse.

Ihre großen Katen können zu mehrstöckigen schlanken Insulae werden, wenn dieses Bedürfnis erfüllt wird. Sie müssen dafür jedoch auf die Schaltfläche ‘Haushalt aufrüsten’ klicken und den neuen Stil des Hauses manuell justieren. Eine interessante Tatsache ist, dass eine neue Insula auf einem bestehenden Geschäft platziert werden kann - sie wird einfach obenauf gesetzt, wenn sie dort platziert wird.

Heilbad

Im Heilbad stehen Entspannung und Verwöhnen an erster Stelle. Es gibt dort viele Becken mit unterschiedlichen Temperaturen, die entworfen wurden, um die verspannten Muskeln gestresster Römer zu beruhigen und verjüngen.

Ehe sich ein mittleres Domus zu einem großen Domus weiterentwickeln kann, müssen Sie Ihren Bürgern Zugang zu einem Heilbad, edlen Weinen und die dazu passenden Glaswaren geben.

Religion

In Tempeln können Ihre Bürger nicht nur die Götter verehren, sondern auch heiraten.

TIPP: Erforschen Sie Religion, um Ihren Bürgern schneller Zugang zu Tempeln zu gewähren.

Kleiner Tempel (Merkur, Diana, Mithras)

Ehe Ihre kleinen Katen sich zu mittleren Katen entwickeln können, wird Ihre Bevölkerung einen Andachtsort für die vielen römischen Götter wollen. Hier kommen Ihre Priester ins Spiel. Bauen Sie einen Tempel, und es erscheint ein Priester, um dort zu arbeiten, Zeremonien zu leiten und Eheschließungen vorzunehmen. Tempel zu bauen ist außerdem der beste Weg, den Religionswert Ihrer Stadt zu steigern.

Es ist wichtig, viele verschiedene Tempel zu besitzen, um so viele Götter wie möglich zu preisen. Sie wollen schließlich keinen von ihnen verärgern!

Großer Tempel (Jupiter, Mars, Venus)

Große Tempel funktionieren ähnlich wie kleine Tempel und kümmern sich um die religiösen Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung - der Hauptunterschied ist, dass sie größer und teurer sind. Wenn Sie jedoch den Religionswert Ihrer Stadt maximal erhöhen wollen, kommen Sie sehr wahrscheinlich in die Lage, eines dieser beeindruckenden Gebäude errichten zu müssen.

Sie benötigen Andachtsorte, ehe Ihre kleinen Katen zu mittleren Katen werden können.

Öffentliche Verwaltung

Handelsplatz

Mit Hilfe dieses Gebäudes können Sie mit jeder über Land verbundenen Stadt handeln. Der Handelsplatz spezialisiert sich auf jeweils ein Gut zu einer Zeit und der Handel wird automatisch durch den zum Markt gehörigen Maultierzug ausgeführt.

Um eine Handelsroute zu eröffnen, rufen Sie die Weltkarte auf, indem Sie auf die Schaltfläche 'Reich' oben rechts in der Menüleiste klicken. Klicken Sie auf eine Stadt und bezahlen Sie, um eine Handelsroute zu öffnen. Später können Sie eine Straße zu der neu für den Handel geöffneten Stadt bauen. Straßen sind teuer, aber Ihre Maultierzüge können so viel schneller reisen.

Zuletzt wählen Sie den Handelsplatz aus und legen fest, welches Gut in welcher Menge gehandelt wird, und ob es verkauft oder eingekauft wird.

Handelsdock

Dieses Gebäude ermöglicht Ihnen, mit jeder Stadt, die mit der Ihren über das Meer verbunden ist, Güter auszutauschen. Ein einzelnes Handelsschiff muss für das Dock gebaut werden, und jedes Dock kann nur mit jeweils einem Gut zu einer Zeit handeln. Sie können dieses Handelsschiff in der großen Werft bauen und müssen es fertig stellen, ehe Sie handeln können.

Um eine Handelsroute zu eröffnen, rufen Sie die Weltkarte auf, indem Sie auf die Schaltfläche 'Reich' oben rechts in der Menüleiste klicken. Klicken Sie auf eine Stadt in Übersee, um eine Handelsroute zu öffnen, und dann wählen Sie Ihr Handelsdock aus und legen fest, welche Waren gehandelt werden, und ob verkauft oder eingekauft wird.

TIPP: Wenn Sie Seilerei erforschen, werden Schiffe 100% schneller be- und entladen.

Große Werft

Diese große Werft baut ein Handelsschiff, damit ein Dock mit Städten an fernen Gestaden des Reiches handeln kann. Die Werft benötigt einen guten Vorrat an Planken, damit Handelsschiffe gebaut werden können.

Sklavenstation

Hier kaufen Ihre reicheren Bürger ihre Sklaven. Sklaven holen und bringen die vielen Güter, die für die Aufrechterhaltung des luxuriösen Lebensstils ihrer Herren notwendig sind.

Der zu diesem Gebäude gehörige Sklavenhändler kauft Sklaven aus eroberten Ländern und verkauft sie an Ihre Bürger.

Ihr Volk will einen Sklaven und Zugang zu einem Krankenhaus, ehe es daran denkt, die großen Insulae zu verlassen und Verantwortung für ein kleines Domus zu übernehmen.

Senat

Hierhin begeben sich Ihre mächtigsten Bürger, um den Tag mit Debatten zu verbringen. Einen teuren Senat zu bauen ist auch eine einfache Methode, um den Wert der öffentlichen Verwaltung in Ihrer Stadt zu steigern.

Ehe Ihre Patrizier aus ihren Villen in einen Palast ziehen, erwarten sie von Ihnen Zugang zum Senat, Kleider für ihre Frauen, Blumen für den Hausflur und Gänse zum Abendessen.

4.6 Sicherheit

Militär

Kastell

Jedes Kastell beherbergt eine Legion. Diese Legion besteht aus drei Kohorten mit jeweils 25 Soldaten. Diese treuen Soldaten sind bereit, Ihre Stadt mit ihrem Leben zu verteidigen oder auf der Karte des Reiches in die Schlacht zu ziehen.

Der Senat hat beschlossen, dass in keiner Stadt mehr als drei Legionen stationiert werden dürfen (aus Gründen der nationalen Sicherheit).

Soldaten tauchen automatisch am Kastell auf, aber bevor Ihre Armee wachsen kann, brauchen Sie einen zuverlässigen Vorrat an Speeren und Schwertern. Also sorgen Sie für genügend Waffenhersteller. Es gibt zwei Arten von Soldaten, Legionäre und Velites, und Sie können einen Kohortentyp auswählen, indem Sie auf die Kaserne in einem Kastell klicken.

Schwertschmied

Hier arbeitet der Waffenschmied, der aus Eisen aus dem Lagerhaus Schwerter schmiedet. Sie brauchen Schwerter, um damit Legionäre für Ihr Kastell auszurüsten.

Speermacher

Der Speermacher nimmt Holz aus dem Lagerhaus und fertigt daraus Speere. Diese sind notwendig, damit Ihre leicht gepanzerten Velites ausgerüstet und bereit für den Einsatz in einem Kastell sind.

Mauern und Türme

Wachturm

Mit diesem Turm erhalten Sie zwei Wachleute, die gut mit rebellischen Eingeborenen und wilden Tieren fertig werden. Gegen eine großangelegte Invasion können sie jedoch wenig ausrichten.

Der Wachturm senkt auch das Risiko, dass in nahe gelegenen Häusern Unruhen ausbrechen. Klicken Sie auf den Turm, um das Aufstandsrisiko für die Häuser in der Umgebung zu sehen (siehe Kapitel 2.17).

Ihre Wachmänner versuchen in Schichten zu arbeiten, damit der Turm die meiste Zeit effektiv sein kann.

Feuerwehr

Dieser Turm gibt Ihnen zwei Feuerwehrmänner, genannt Vigiles, die zu verhindern helfen, dass Feuer außer Kontrolle geraten und sie idealerweise löschen, ehe sie die Stadt erreichen. Die Feuerwehr senkt auch das Risiko, dass Nachbargebäude in Brand geraten. Klicken Sie auf die Feuerwehr, um zu sehen, wie hoch das Brandrisiko in einem Gebiet ist (siehe Kapitel 2.16).

Ihre Vigiles versuchen in Schichten zu arbeiten, damit der Turm die meiste Zeit effektiv sein kann.

TIPP: Sie können die Effizienz Ihrer Feuerwehrmänner erhöhen, wenn sie in der Nähe von Brunnen platziert werden.

Steinwall

Der Steinwall bietet Ihnen eine sichere Verteidigung gegen Barbarenangriffe. Sie sollten innerhalb des Walls ein Stadttor errichten, ansonsten könnte der Handel mit anderen Städten schwierig werden.

Steinturm

Verteidiger erhalten so eine Plattform, um Angreifer abzuwehren. Steintürme platzieren Sie am besten innerhalb Ihrer Stadtmauern.

Tore

Stadttor

Das Stadttor hilft in Verbindung mit einer Mauer bei der Verteidigung der Stadt. Das Tor hält einem Barbarenangriff eine Weile stand.

4.7 Verschönerung

Gärten

Gärten (Büsche, Bäume und Blumengärten)

Gärten, Bäume und Sträucher lassen Ihre Stadt hübsch aussehen und erhöhen ihren Schönheitswert.

Monumente & Statuen

Springbrunnen
Springbrunnen, Statuen, Säulen, Obelisken und Bögen erhöhen den Prachtwert Ihrer Stadt. Springbrunnen müssen dort platziert werden, wo Leitungswasser aus einer Zisterne verfügbar ist. Ein Bogen lässt Ihre Stadt in den Augen Ihres Volkes viel großartiger aussehen. Dadurch erhöht sich auch der Prachtwert Ihrer Stadt merklich.

Wunder

Großer Leuchtturm

Dieses beeindruckende Gebäude erhöht nach seiner Vollendung den Wert Ihrer öffentlichen Verwaltung und den Schönheitswert.

Große Bibliothek

Wie jedes Wunder braucht die große Bibliothek bis zu ihrer Vollendung viel Stein und Geduld, doch danach trägt dieses Gebäude beachtlich zum Wert der öffentlichen Verwaltung Ihrer Stadt bei.

Pantheon

Nach seinem Bau erhöht das Pantheon den Religionswert Ihrer Stadt stark.

5. VERWALTUNG IHRER STADT

Trajanssäule

Wie jedes Wunder benötigt die Trajanssäule bis zu ihrer Vollendung Zeit und viel Stein. Ihr Volk wird es Ihnen jedoch danken, da außer einer Steigerung des Schönheitswerts auch die Zufriedenheit Ihrer Stadt einen permanenten Bonus erhält.

Obelisk

Von diesem beeindruckenden Beispiel der Steinmetzkunst wird nach seiner Vollendung der Schönheitswert Eurer Stadt stark profitieren.

Kolosseum

Eure Stadt erhält nicht nur die größte Arena, in der die verschiedensten Veranstaltungen möglich sind (siehe Kapitel 8.5), sondern dieses Wunder erhöht nach seinem Bau auch den Unterhaltungswert Ihrer Stadt.

Circus Maximus

Der Circus Maximus erhöht nicht nur merklich den Unterhaltungswert Ihrer Stadt, sondern kann auch als Schauplatz für spannende Wagenrennen dienen, die Ihre Bürger bewundern können.

5.1 Wohnungswesen

Häuser sind der Lebensnerv für Ihre Stadt. Sie bescheren Ihnen notwendige Steuereinnahmen und machen das Volk glücklich. Die Qualität Ihres Wohnungswesens beeinflusst außerdem den Zivilisationswert. Der Schlüssel liegt in der dauernden Verbesserung der Behausungen, um aus einfachen Baracken mächtige Paläste entstehen zu lassen. Wenn Sie ein Haus anklicken, wird seine Informationsleiste eingeblendet, auf der Sie verschiedene Informationen finden, von denen die wichtigste ist, was dieses Haus 'braucht'.

Zu Beginn beherbergt ein Haus einen einzigen Arbeiter, der sich, sobald er nicht bei der Arbeit ist, auf die Suche nach Mitteln begibt, die das Haus braucht. Das einfachste Haus ist eine Baracke, die zur Erhaltung nichts benötigt (linker unterer Bereich des Balkens) und ein Bedürfnis hat, um zu wachsen (angezeigt durch ein Quellwasser-Symbol in rechten unteren Bereich). Sobald der Bewohner ein wenig Wasser von der nahe gelegenen Quelle nach Hause bringt, wird das Symbol von dem rechten in den linken Bereich des Balkens übertragen und der Prozess der Verbesserung des Hauses zu einer 'kleinen Hütte' beginnt.

Sobald ein Haus den Status einer kleinen Hütte erreicht hat, braucht es weiterhin Quellwasser, um diesen Status zu halten. Der blaue Balken auf dem Wasser-Symbol wird langsam schwinden und den Bürger so auffordern, noch mehr Wasser zu holen. Wenn die Hütte ihr Wasser verliert, wird sie wieder auf den Status einer Baracke zurückfallen, bis eine neue Quelle gefunden ist. Nun hat das Haus auch ein weiteres Bedürfnis. Wird dieses wieder erfüllt, steigt das Haus weiter in der sozialen Hierarchie.

Je mehr das Haus aufgerüstet wird, desto höher steigen die monatlichen Steuereinnahmen, die aus dem Haus gewonnen werden.

Wenn ein Haus in der Hierarchie weiter oben angekommen ist, müssen gelegentlich zwei oder mehr Bedürfnisse erfüllt werden, bis schließlich die Stufe eines Palastes erreicht ist, für den erdrückende 32 Bedürfnisse erfüllt werden müssen. Selbstverständlich wird es für den Bürger zunehmend schwerer, dem nachzukommen. Er hat einfach nicht die nötige Zeit! Doch zum Glück gibt es neue Familienmitglieder, die ebenfalls Dinge besorgen können. Ab einer bestimmten Stufe wird ein Haushalt zunächst eine Frau 'beschaffen' (auch wenn 'Heirat' ein angemessenerer Begriff wäre), dann werden Kinder hinzukommen und schließlich, wenn der Haushalt reich wird, Sklaven. Die Porträts der Familienmitglieder können angeklickt werden. Sie befinden sich oben auf der Informationsleiste.

Reichweite eines Hauses

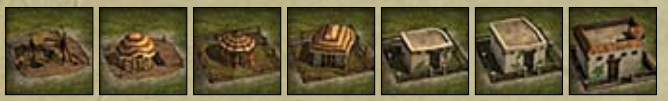
Sie sollten stets daran denken, dass jede Behausung eine beschränkte Reichweite hat, innerhalb derer die Bewohner benötigte Güter besorgen können. Bürger werden nicht quer durch die Stadt laufen, um ihre Güter zu bekommen. Diese Reichweite wird durch einen grünen Kreis angezeigt, der zu sehen ist, sobald ein Haus ausgewählt wurde. Wenn ein Haus wächst und sich die Bedürfnisse vermehren, erweitert sich auch diese Reichweite.

TIPP: Sie können ein Haus auch an einen anderen Ort auf der Karte verschieben, indem Sie das Haus anklicken, um seine Informationsleiste aufzurufen. Klicken Sie auf den grünen Pfeil in der oberen rechten Ecke. Sie können das Haus nun an einen anderen Ort auf der Karte verschieben. Dies ist vor allem dann nützlich, wenn der Einwohner ein bestimmtes Gebäude nicht erreicht, um einem Bedürfnis nachzukommen, oder zu weit reisen muss, um Güter zu beschaffen. Diese Funktion ist außerdem nützlich, wenn Sie das Haus näher am Arbeitsplatz seines Bewohners positionieren wollen.

TIPP: Rufen Sie die Leiste 'Haushalt aufrüsten' auf, indem Sie das Symbol neben dem Bewegen-Symbol anklicken, um alle verfügbaren Stufen der Behausung und ihre jeweiligen Bedürfnisse einzusehen.

Das Wohnungswesen der Stadt wächst in bestimmten Stufen

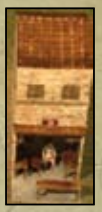
Die erste Stufe besteht aus ländlichen Häusern.



Dies sind die einfachsten Arten von Häusern. Sie werden recht schnell wachsen, so dass aus einer einfachen Baracke eine kleine Hütte und letztendlich eine große Kate entsteht, wenn Ihre Wirtschaft dies zulässt. Sie benötigen alle die gleiche Grundfläche und Sie müssen nichts weiter tun, um sie aufzurüsten.

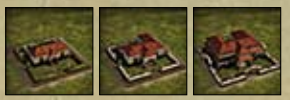
Die nächste Art von Häusern sind Stadthäuser. Diese Häuser wurden so gestaltet, um den Platz in einer überfüllten Stadt optimal auszunutzen. Die Römer nannten diese Häuser 'Insulae'.

Um von der höchsten Stufe der Landhäuser auf eine Insula aufzurüsten, müssen Sie das Haus manuell aufrüsten, da es eine andere Grundfläche in Anspruch nimmt als das vorherige Haus. Jedes Haus, das für diese Aufrüstung bereit ist, ist mit einem blinkenden grünen Pfeil versehen.



Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche 'Haushalt aufrüsten' und setzen Sie das neue Haus auf einem Platz Ihrer Wahl ab. Das wirklich Tolle im Falle der Insula ist, dass Sie das Haus auch auf jedes beliebige Geschäft in der Stadt setzen können - eine gute Möglichkeit, um ein wenig mehr Platz zu schaffen. (Beachten Sie, dass Sie ein neues Geschäft auch unter einer Insula platzieren können, die noch kein Geschäft hat.)

Nach den Insulae erreichen Sie die Stufe der **Luxushäuser** oder der **'Domus'.**



Wie schon bei den Insulae müssen Sie erneut manuell aufrüsten (achten Sie auf den blinkenden grünen Pfeil). Das Schwierige daran ist, dass der Bürger nun deutlich reicher ist und mehr Platz haben möchte. Um diese wesentlich größere Behausung zu platzieren, müssen Sie daher bedachter arbeiten als bei den platzsparenden Insulae. Ein guter Stadtplaner wird im Voraus planen und Räume freihalten, um dort später größere und lukrativere Domus zu errichten.

Nach dem Domus kommt die **'Villa'.**

Die zweitgrößte Art der Behausung, die wesentlich luxuriöser ist als die Domus, erfordert wieder eine Neuansiedlung, da sie wiederum größer ist.

Und schließlich: **'Der Palast'.**

Die größte Art der Behausung, die Ihre Stadt erwerben kann. Allein ein einziger Palast in Ihrer Stadt ist bereits für sich eine Leistung.

5.2 Forschung

Forschung ermöglicht es Ihnen, zahlreiche Verbesserungen an den Abläufen in Ihrer Stadt und der Interaktion mit anderen Städten vorzunehmen. Wenn Sie z. B. eine Kampagne spielen, in der es unter anderem um Überseehandel auf Seewegen geht, sollten Sie vielleicht den Schiffskiel erforschen, um Ihre Schiffe 50% schneller zu machen, oder den doppelt beschichteten Rumpf, um sie 100% schneller zu machen.

Es gibt viele Technologien, die erforscht werden können, und alle kosten Zeit und Denare. Anhand Ihres aktuellen Missionsziels werden Sie also klug entscheiden müssen, was Sie als Nächstes erforschen wollen. Erhöhte Steuereinnahmen sind zwar reizvoll, eine schnellere Forschung oder ein permanenter positiver Schub der Stadtzufriedenheit aber auch! Normalerweise werden Sie in einer Mission lediglich einige wenige Technologien erforschen. Wenn Sie sich Ihren Weg durch das Spiel bahnen, werden Sie nach und nach den Nutzen der verschiedenen Technologien kennen lernen.

Ein weiterer wichtiger Aspekt der Forschung ist der Zugang zu Wundern. Wunder werden nur durch Forschung verfügbar und werden üblicherweise am Ende einer Forschungskette erreicht.

Um die Forschung aufzurufen, klicken Sie auf die große Schaltfläche oben auf dem Bildschirm. (Bedenken Sie, dass diese in frühen Mission vielleicht nicht verfügbar ist!) Die Benutzeroberfläche zeigt Ihnen an, was Sie aktuell erforschen können. Klicken Sie einen Gegenstand an, um ihn zu erforschen. Sie können den kompletten Forschungsbaum aufrufen und entscheiden, welchen Weg Ihre Forschung später nehmen soll, indem Sie das Symbol zum Anzeigen aller verfügbaren Forschungen anklicken.

Alle verfügbaren Bereiche der Forschung und Ihre Auswirkungen finden Sie in der folgenden Liste:

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Alphabet	Medizin	Chirurgie		
10% schnellere Forschung	Ärzte behandeln schneller	Krankenhäuser behandeln schneller		
100 Denare	250 Denare	250 Denare		
6 Monate	6 Monate	6 Monate		
		Anästhesie		
		5 Punkte Steigerung bei der öffentlichen Verwaltung		
		750 Denare		
		10 Monate		

Grundlegendes Bildungswesen	Bücher	Theaterstücke	Poesie
20% schnellere Forschung	Klassen in Schulen und Bibliotheken können bis zu 8 Schüler aufnehmen	5 Punkte Steigerung des Unterhaltungswerts	Ermöglicht das Wunder "Große Bibliothek"
250 Denare	500 Denare	750 Denare	1000 Denare
6 Monate	10 Monate	10 Monate	14 Monate
	Weiterführendes Bildungswesen	Musikalische Ausbildung	
	30% schnellere Forschung	5 Punkte Steigerung des Unterhaltungswerts	
	500 Denare	750 Denare	
	6 Monate	10 Monate	

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Mystizismus	Religion	Ehe	Weissagung	
+10 temporäre Steigerung der Stadtzufriedenheit	Schnellerer Tempelzugang	+1 dauerhafte Steigerung der Stadtzufriedenheit	Ermöglicht das Wunder "Pantheon"	
25 Denare	250 Denare	500 Denare	1000 Denare	
4 Monate	10 Monate	10 Monate	16 Monate	
		Zeremonielle Beerdigung		
		5 Punkte Bonus beim Religionswert		
		750 Denare		
		10 Monate		

Philosophie	Gesetzbuch	Kollektivregierung	Republik
+10 temporäre Steigerung der Stadtzufriedenheit	+1 dauerhafte Steigerung der Stadtzufriedenheit	5 Punkte Steigerung bei der öffentlichen Verwaltung	+1 dauerhafte Steigerung der Stadtzufriedenheit
50 Denare	300 Denare	500 Denare	500 Denare
4 Monate	10 Monate	10 Monate	16 Monate
	Öffentliche Verwaltung	Kaiserliches Dekret	
	5 Punkte Steigerung bei der öffentlichen Verwaltung	Ermöglicht das Wunder "Trajanssäule"	
	500 Denare	1000 Denare	
	18 Monate	12 Monate	

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Mathematik	**Baumeisterwesen**	**Landvermessung**	**Architektur**	
Steuereinnahmen um 10% gesteigert	Straßen werden 10% schneller zu planierten Straßen	Alle Gebäudekosten um 10% gesenkt	Ermöglicht das Wunder "Kolosseum"	
100 Denare	250 Denare	500 Denare	1000 Denare	
10 Monate	10 Monate	16 Monate	14 Monate	

Rad	**Streitwagen**	**Öffentliche Spektakel**	
Straßen werden 20% schneller zu Hauptstraßen	Streitwagenbesatzungen werden 100% schneller ausgebildet	Ermöglicht das Wunder "Circus Maximus"	
500 Denare	250 Denare	1000 Denare	
10 Monate	6 Monate	16 Monate	

Sauberkeit	**Hypokaustum**		
Straßenfeger sind effizienter	Bäder und Heilbäder behandeln schneller		
100 Denare	250 Denare		
6 Monate	6 Monate		

	Rasiermesser		
	Barbierbedürfnisse um 50% gesenkt		
	250 Denare		
	6 Monate		

Steinmetzerei	**Mosaikarbeit**	**Beton**	
Kostenlose Piazzas	Kostenloser Bau von Aquädukten und Zisternen	Kostenloser Straßenbau	
50 Denare	500 Denare	250 Denare	
6 Monate	12 Monate	6 Monate	

Münzprägung	**Bankwesen**		
Steuereinnahmen um 20% gesteigert	Steuereinnahmen steigen um 30%		
200 Denare	300 Denare		
14 Monate	20 Monate		

	Freier Handel		
	Handelseinkünfte um 10% gesteigert		
	500 Denare		
	10 Monate		

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Viehzucht	Landwirtschaft	Pflug	Bewässerung	
Fleischer gewinnen 50% mehr Fleisch	Farmproduktion um 10% gesteigert	Farmproduktion um 20% gesteigert	Farmproduktion um 30% gesteigert	
250 Denare	250 Denare	250 Denare	250 Denare	
6 Monate	6 Monate	6 Monate	6 Monate	
		Winzerei		
		Weinproduktion um 30% gesteigert		
		250 Denare		
		6 Monate		
		Bäckerei		
		Backstuben produzieren 30% mehr		
		250 Denare		
		6 Monate		
		Weben	Damenschneiderei	
		Weberproduktion um 100% gesteigert	Schneiderbedürfnisse gesenkt	
		250 Denare	100 Denare	
		10 Monate	6 Monate	
		Gärtnerei	Blumenzucht	
		Gärten kosten nichts	Blumenzuchtbedürfnisse um 50% gesenkt	
		500 Denare	100 Denare	
		14 Monate	6 Monate	

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Entdeckung	Fischen	Pökeln		
10 Punkte Steigerung des Reichswerts	Fischermolenproduktion um 10% gesteigert	Fischermolenproduktion um 30% gesteigert		
100 Denare	100 Denare	200 Denare		
4 Monate	6 Monate	10 Monate		
	Sonnenuhr	Astronomie	Kartographie	
	Handelsrouten kosten 25% weniger	50% schnellerer Landhandel	Handelsrouten kosten 50% weniger	
	100 Denare	250 Denare	100 Denare	
	10 Monate	10 Monate	10 Monate	
		Seilerei	Schiffskiel	Doppelt beschichteter Rumpf
		Schiffe werden 100% schneller be- und entladen	Schiffe sind 50% schneller	100% schnellere Schiffsgeschwindigkeit
		250 Denare	250 Denare	250 Denare
		6 Monate	10 Monate	10 Monate
			Anker	
			Ermöglicht das Wunder “Großer Leuchtturm”	
			1000 Denare	
			14 Monate	

Forschung	1. Aufrüstung	2. Aufrüstung	3. Aufrüstung	4. Aufrüstung
Werkzeugmachen	Bergbau	Eisenbergbau	Holzkohleproduktion	
Holzproduktion um 20% gesteigert	Steinproduktion um 20% gesteigert	Eisenproduktion um 20% gesteigert	Waffenschmieden produzieren 100% mehr	
200 Denare	200 Denare	300 Denare	300 Denare	
6 Monate	8 Monate	10 Monate	10 Monate	
		Bronzeverarbeitung	Bleiverarbeitung	
		Soldaten kämpfen 25% besser	Zisternen decken die gesamte Stadt ab	
		500 Denare	750 Denare	
		8 Monate	10 Monate	
		Steingewinnung	Marmorverarbeitung	Bildende Kunst
		Steinproduktion um 30% gesteigert	Marmorproduktion um 20% gesteigert	Ermöglicht das Wunder "Obelisk"
		200 Denare	300 Denare	1000 Denare
		10 Monate	8 Monate	10 Monate

Försterei	Bettenmacherei	Schreinerei
Holzproduktion um 30% gesteigert	Bettenmacher produzieren 100% mehr	Schreiner produzieren 100% mehr
100 Denare	250 Denare	250 Denare
8 Monate	10 Monate	14 Monate
Töpferei	Terrakotta	
50% weniger Quellwasser erforderlich	Alle Tempel sind 50% preiswerter	
200 Denare	200 Denare	
4 Monate	10 Monate	
	Glasbläserei	
	Glasbläsereibedürfnisse um 50% gesenkt	
	100 Denare	
	6 Monate	

5.3 Bürger

Jeder Ihrer zahlreichen Bürger lebt ein eigenes Leben in Ihrer Stadt. Alle haben Namen, eigenes Geld, ein eigenes Heim, Arbeit und einiges mehr.

Wenn Sie einen Bürger anklicken, werden Sie die Sonnenuhr bemerken. Der rote Bereich markiert die Arbeitszeit Ihrer Bürger, der blaue Bereich markiert die Freizeit.

TIPP: Sie können das Verhältnis von Arbeitszeit und Freizeit Ihrer Bürger im Bereich 'Berichte - Stadtzufriedenheit' verändern (siehe Kapitel 3.2.).

Wenn ein Bürger seine Arbeit für den Tag beendet hat, beginnt für ihn die Freizeit. Er nutzt diese Zeit, um verschiedene Gebäude oder sein eigenes Haus aufzusuchen, benötigte Güter zu sammeln und seinen eigenen Bedürfnissen nach Unterhaltung, einem Besuch im Bad etc. nachzukommen.

Wenn Sie einen Bürger anklicken, wird über ihm eine Informationsleiste sowie zwei oder drei Pfeile angezeigt. Der grüne Pfeil zeigt an, wo Bürger wohnen, der rote Pfeil, wo sie arbeiten, und der blaue Pfeil zeigt an, wohin sie gerade gehen. Sie können sich die Pfeile einzeln anzeigen lassen, indem Sie das kleine grüne (Heim des Bürgers), rote (Arbeit des Bürgers) oder blaue (Ziel des Bürgers) Symbol auf der Informationsleiste anklicken.

TIPP: Wenn ein Bürger seine kostbare Freizeit damit verbringt, weite Strecken zurückzulegen, sollten Sie sein Heim vielleicht näher an seine Arbeitsstelle heranrücken.

In Gebäuden mit mehr als einem Arbeiter, wie etwa einem Wachturm, werden Sie bemerken, dass es von Vorteil ist, wenn immer mindestens ein Arbeiter zur Stelle ist. Die Arbeiter stimmen ihre Arbeitszeiten von alleine aufeinander ab, so dass ein Arbeiter seinen Posten verlässt, wenn ein anderer zur Arbeit erscheint.

5.4 Im Reich

Wenn Sie das Reich-Symbol oben rechts auf der Hauptbenutzeroberfläche anklicken, gelangen Sie zu einer Karte der Region. Durch einen Klick auf das Stadt-Symbol, das nun an der gleichen Stelle steht, gelangen Sie zurück in Ihre Stadt.

Auf der Karte können Sie Handelsrouten über Land oder Wasser zu anderen Städten aufbauen, Straßen zu handelnden Städten bauen, sich einfallenden Armeen in den Weg stellen und feindliche Städte einnehmen.

Es gibt drei Arten von Städten auf der Regionskarte: Römische Städte, die bereits über Handelsrouten verfügen, neutrale Städte, die Sie bezahlen müssen, um eine neue Handelsroute zu eröffnen, und Barbarenstädte, die nicht handeln, Sie dafür aber vielleicht angreifen werden.

Wenn Sie eine Stadt anklicken, wird eine Leiste mit weiteren Informationen geöffnet. In Falle von Handelsstädten sind die wichtigsten Informationen, was die Stadt von Ihnen kaufen und verkaufen wird. Sie können an dieser Stelle auch bezahlen, um eine neue Handelsroute zu öffnen oder Handelsstraßen zu bauen, die den Handel beschleunigen.

TIPP: Wenn Sie eine Handelsroute bauen, können Sie einzelne Streckenpunkte manuell verschieben, um die Kosten für die Route zu verringern. Das kann jedoch zu höheren Handelszeiten führen.

Handelsrouten sind jedoch recht teuer und die Wahl der richtigen Route ist oft eine elementar wichtige strategische Entscheidung.

Sobald der Handel funktioniert, können Sie auf der Karte Handelsaktivitäten über Land und Wasser beobachten. Wenn Sie diese eine Weile beobachten, bekommen Sie ein Gefühl für die Geschwindigkeit Ihres Handels.

Wenn Sie in Ihrer Stadt über ein funktionierendes Kastell verfügen, können Sie Ihre Legion auf der Karte des Reiches stationieren. Sie können so z. B. anrückende Feinde abfangen. (Beachten Sie, dass alle Schlachten, die Sie hier austragen, automatisch für Sie entschieden werden.) Sie können Ihre Legion auch für einen Überfall auf eine feindliche Stadt einsetzen, indem Sie sie dorthin entsenden. Die Schlacht wird entschieden (für größere Städte müssen Sie mehr Truppen entsenden!), und wenn Sie siegreich sind, erhalten Sie eine Belohnung in Form einer neuen römischen Stadt und Lob durch den Senat in Form von 'Reichspunkten'. Beachten Sie, dass es sich bei einigen Punkten auf der Karte lediglich um feindliche Sammelpunkte handelt, die nicht angegriffen werden können.

Reichspunkte werden beim römischen Adler am oberen Rand des Bildschirms angezeigt und dienen in einigen Missionen als Missionsziel. Sie können auch durch das Eröffnen von Handelsrouten, Straßenbauten und das Liefern von Gütern, die andere Städte anfordern, erworben werden.

5.5 Das Militär

Um eine Armee aufzubauen, müssen Sie zunächst ein Kastell errichten. Klicken Sie dazu das Kastell-Symbol im Menü Sicherheit und dann die Karte an. Sie können in Ihrer Stadt nicht mehr als drei Kastelle errichten.

Jedes Kastell kann bis zu drei Kohorten beherbergen, die Kohorten können aus Legionären (stark im Nahkampf) oder aus Velites (Fernkampf) bestehen. Soldaten werden im Kastell automatisch erstellt und wiederaufgefüllt, wenn genug Waffen der entsprechenden Gattung in den Lagerhäusern der Stadt lagern.

Legionäre benötigen Schwerter von einem Waffenschmied und Velites benötigen Speere vom Speermacher.

In Zeiten des Friedens werden Ihre Truppen ihre Kasernen bewohnen und automatisch ihren Rhythmus aus Patrouille, Training und Schlaf einhalten.

Wenn Sie Ihre Truppen jedoch kontrollieren müssen, können Sie eine einzelne Kohorte auswählen, indem Sie sie anklicken oder mit gedrückter Maustaste markieren. Wenn eine Kohorte ausgewählt ist, wird automatisch das Menü Armee angezeigt.

Dieses Menü zeigt Ihnen genauere Informationen zur Truppenstärke an und ermöglicht es Ihnen, verschiedene Kohorten durch Anklicken ihrer Zeichen aus- oder abzuwählen. Hierüber können Sie Ihre Truppen auch in eine von zwei Formationen ordnen, die Linie oder die Schildkrötenformation. Die Linie eignet sich am besten für den Angriff, während die Schildkrötenformation Ihnen eine gute Verteidigung gegen feindlichen Beschuss bietet. Über dieses Menü können Sie Ihre Truppen auch in das Reich aussenden oder ins Kastell zurückbeordern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, um Ihre Truppen zu bewegen. Sie können die Richtung wählen, in die Ihre Truppen sich ausrichten sollen, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten. Wenn Sie die rechte Taste gedrückt halten, wird ein Pfeil eingeblendet. Bewegen Sie die Maus, bis der Pfeil in die von Ihnen gewünschte Richtung weist. Lassen Sie die Maustaste dann los. Die Truppen bewegen sich in die gewählte Richtung und stellen sich auf.

Bedenken Sie, dass jedes Kastell in CivCity: Rom Ihnen vier Kämpfer kostenlos beschert: ein Legat, der die gesamte Legion kommandiert, und drei Zenturios, die jeweils einer eigenen Kohorte zugewiesen sind. Die gesamte Legion rückt aus, wenn sich der Legat in Bewegung setzt. Wenn ein Legat oder Zenturio stirbt, wird augenblicklich ein Kämpfer niedrigeren Ranges befördert, um dessen Platz einzunehmen.

Schlachten sind in CivCity recht einfache Angelegenheiten. Eine der Stärken liegt darin zu lernen, wie die drei verschiedenen barbarischen Völker bekämpft werden können, die Sie angreifen werden, jedes davon mit verschiedenen Truppen.

6. ZIVILOPÄDIE

Die Zivilopädie ist unser einfaches und leicht zu benutzendes Multimedia-Tool über das römische Leben, mit dem Sie einiges über den Alltag gewöhnlicher Römer erfahren können. Wenn Sie auf einen Bereich klicken, der Sie interessiert, werden interessante Fakten und Informationen darüber angezeigt, wie die Römer lebten.

Nach dem Laden der Zivilopädie sehen Sie eine Karte von Rom mit zahlreichen Symbolen, die neben den relevanten Bereichen des Lebens der Römer angezeigt werden. Wenn Sie mit der Maus über ein Symbol fahren, wird ein Text angezeigt, der Ihnen mitteilt, was hinter dem Symbol steckt. Wenn Sie z. B. auf ein Symbol wie das rote Kreuz klicken (Arztbesuch), werden Ihnen fünf Bilder mit dazugehörigem Text angezeigt. Wenn Sie eines der Bilder anklicken, erhalten Sie eine genauere Beschreibung.

Sie können auch Informationen über Gebäude im Spiel aufrufen, indem Sie zunächst das Haus und dann das Auge-Symbol anklicken.

7. DER EDITOR

Wir haben dem Spiel einen leistungsstarken Editor hinzugefügt, der es erfahrenen Spielern erlaubt, aufregende neue Szenarien zu erstellen!

Weitere Informationen finden Sie online.

8. REFERENZEN

8.1 Nachrichten - historische Persönlichkeiten

Hier finden Sie geschichtliche Informationen über die Personen, die Ihnen im Lauf des Spiels Nachrichten senden:

Julius Cäsar

Julius Cäsar wurde zwei Jahre nach seinem Tod vom Römischen Senat offiziell zur römischen Gottheit erklärt. Er galt als großes römisches Militärgenie. Er eroberte für den römischen Staat große neue Gebiete, darunter Teile Galliens, Italiens, Germaniens und Britanniens.

Er war auch ein herausragender Politiker und eine der stärksten Führungspersönlichkeiten der Welt, und spielte bei der Umwandlung der Römischen Republik in das Römische Reich eine wichtige Rolle.

Marcus Antonius

Marcus Antonius war ein römischer Politiker und General. Er leistete Julius Cäsar als militärischer Befehlshaber und Verwalter wichtige Unterstützung. Er heiratete Cleopatra und wurde später in der Schlacht von Actium besiegt. Marcus Antonius beging Selbstmord, indem er sich in sein eigenes Schwert stürzte.

Brutus

Brutus war ein Diener und enger Freund Julius Cäsars. Er stand Cäsar sehr nahe, doch Rom und sein Volk bedeuteten ihm mehr. Er spielte eine sehr wichtige Rolle bei der Verschwörung gegen Julius Cäsar, die zu Cäsars Ermordung führte.

Crassus

Crassus wurde sehr reich und zum größten Grundbesitzer in Rom, indem er eine private Feuerwehr organisierte, brennende Häuser billig kaufte und dann löschen ließ. Er verfügte über 500 gut ausgebildete Sklaven als Bauarbeiter, die sofort die Gegend neu bebauen und von dort Miete eintreiben konnten. Crassus benutzte sein Geld, um während einer Zeit, als die Ressourcen Roms ausgezehrt waren, seine eigene Armee aufzustellen. Er benutzte die Armee, um damit gegen die von Spartacus angeführten Sklavenheere vorzugehen.

Nero

Von Nero heißt es, er wäre auf das Dach seines Palasts geklettert und hätte gesungen, während er vom besten Aussichtspunkt aus dem Brand von Rom zusah. Nero schockierte das Volk von Rom mehr als einmal, als er auf der Bühne erschien und vor Publikum sang. Da er der Kaiser war, durfte niemand gehen, ehe er geendet hatte, und es heißt, dass eine Frau ein Kind gebar und ein Mann vorgab, zu sterben, um das Publikum verlassen zu dürfen.

Hadrian

Hadrian war während seiner Regierungszeit sehr aktiv, doch der Bau des Hadrianswalls in Britannien machte ihn berühmt. In Britannien ereignete sich eine größere Revolte, die etwa zwei Jahre andauerte. Hadrian geriet in Sorge und wollte seine Grenzen sichern. Als er Britannien besuchte, ordnete er den Bau einer Mauer an, die 117 km lang war und 16 Kastelle umfasste.

Romulus

Romulus war eine römische Legende und gründete angeblich mit seinem Zwillingsbruder Remus die Stadt Rom. Die beiden galten als Söhne des Gottes Mars. Sie beschlossen die Gründung einer Stadt auf dem Hügel Palatin und begannen mit dem Bau von Mauern. Während eines Streits machte sich Remus über die Höhe der Mauern lustig, und Romulus erschlug ihn und wurde der Alleinherrscher des neuen Rom.

Vercingetorix

Gegen ihn verlor Julius Cäsar seine erste kleinere Schlacht, konnte jedoch eine Hauptstadt des Stammes einnehmen. Vercingetorix gewann auch die nächste Schlacht gegen Cäsar, verlor jedoch viele Männer. Beinahe hätte er auch die nächste und letzte Schlacht gegen Julius Cäsar gewonnen, doch wurden etwa 100.000 Soldaten zur Unterstützung einberufen. Nur dadurch, dass Cäsar sie in die Schlacht führte, konnte er gewinnen. Vercingetorix wusste, dass alles verloren war, und ergab sich Julius Cäsar.

Cleopatra

Nach dem Tod ihres Vaters übernahmen Cleopatra und ihr Bruder die Herrschaft über Ägypten. Später übernahm Cleopatras Bruder die alleinige Herrschaft über den Thron.

Julius Cäsar verliebte sich in Cleopatra und bekämpfte die Ägypter, tötete schließlich Cleopatras Bruder und rief Cleopatra zur Königin von Ägypten aus.

Boudicca

Boudicca, die Königin des Stammes der Iceni im südlichen Britannien, und ihr Volk litten sehr unter der schlechten Behandlung und schweren Besteuerung unter Kaiser Neros Herrschaft. Nachdem sie sich geweigert hatte, Strafsteuern zu zahlen, und ihre Tochter zur Strafe gefoltert, vergewaltigt und ermordet worden war, führte Boudicca einen Aufstand gegen die römische Besatzung an. 70.000 römische Truppen wurden getötet und die Römer aus dem Land vertrieben, doch bei ihrer Rückkehr besiegten sie mit frischen Truppen Boudiccas Streitmacht. Sie nahm sich zuletzt lieber durch Gift das Leben, als in Gefangenschaft zu geraten.

Spartacus

Spartacus, der als freier Mann geboren, doch in Thrakien versklavt wurde, führte den berühmten Sklavenaufstand an, der durch das Herz des Römischen Reiches tobte. Auf dem Weg nach Süden befreite er Sklaven, sammelte eine Armee von 90.000 Mann an und gewann auf dem Weg in die Freiheit mehrere Schlachten. Er wurde letztlich von 3 römischen Armeen besiegt, und zusammen mit allen überlebenden Sklaven gekreuzigt.

Attila der Hunne

Bekannt als die ‘Geißel Gottes’ war Attila der gefürchtetste und ruchloseste Barbar aller Zeiten. Mit seiner Nomadenarmee aus furchtlosen Kriegern fegte er durch das Oströmische Reich und verwüstete einen Großteil des europäischen Festlands und besiegte dabei jede Armee, die es wagte, sich ihm in den Weg zu stellen. Er näherte sich Rom selbst bis auf Angriffsreichweite, doch Papst Leo I. hielt ihn von einer Plünderung ab.

8.2 Römische Götter

Sie können im Spiel sechs Tempel errichten, die den folgenden Gottheiten geweiht sind, zu denen Sie hier auch weitere Informationen finden.

Mars

Mars war der Gott des Krieges und sehr bedeutend für die römischen Soldaten, die ihn um Stärke in der Schlacht baten. Mars war auch der Beschützer des Volks von Rom in Kriegszeiten und beim Ackerbau.

Venus

Venus war die Göttin der Liebe und Schönheit. Ehemals war Venus eine Göttin der Pflanzen und die Hüterin von Gärten und Weinbergen. Venus eroberte jedes Herz, das sie begehrte, und bestrafte Leute, die sich ihrer Macht entgegenstellten, indem sie sie in einen Fels verwandelte.

Mithras

Mithras war der Gott des Lichts, hatte viele Anhänger in der römischen Armee und wurde als Soldatengott bezeichnet. Auf Darstellungen sieht man ihn den heiligen Stier erschlagen und so Leben auf die Erde bringen.

Merkur

Merkur war der Gott der Reisenden und der Kaufleute. Er war der Bote der Götter und hatte Flügel an seinem Helm und seinen Sandalen, damit er schnell überall dorthin reisen konnte, wohin ein Gott ihn sandte.

Diana

Diana war eine jüngere, sanfte Göttin des Mondes und der Jagd, die einen Bogen und einen Köcher voller Pfeile trug. Als Heilerin von Krankheiten half sie den von ihr bevorzugten Frauen bei der Geburt eines Kindes. Sie war auch eine Beschützerin von wilden und Haustieren. Diana gefielen Musik und Tanz.

Jupiter

Jupiter war der König der Götter, und auch der Gott des Regens, Donners und Blitzes. Die Römer glaubten, Jupiter würde ihre Stadt beschützen und auf sie aufpassen.

8.3 Zeittafel römischer Herrscher

Könige Roms	Herrschaft
Romulus	753-716 v. Chr.
Numa Pompillus	716-673
Tullus Hostilius	673-640
Ancus Martius	640-616
Tarquinius Priscus	616-579
Servius Tullius	579-534
Tranquinius Superbus	534-509

Die Römische Republik	
Diktatur des Sulla	82-78
Erstes Triumvirat (Cäsar, Pompeius und Crassus)	60-53
Diktatur des Pompeius	52-57
Diktatur des Julius Cäsar	45-44
Zweites Triumvirat (Octavian, Marcus Antonius, Marcus Lepidus)	43-27

Kaiser des Römischen Reiches	
Augustus (ehemals Octavian)	27 v. Chr. - 14 n. Chr.
Tiberius I	14-37 n. Chr.
Caligula (Gaius Cäsar)	37-41
Claudius I	41-54
Nero	54-68
Galba	68-69
Otho	69
Vitellius	69
Vespasian	69-79
Titus	79-81
Domitian	81-96
Nerva	96-98
Trajan	98-117
Hadrian	117-138
Antoninus Pius	138-161
Marcus Aurelius	161-180
Lucius Verus (gemeinsame Herrschaft)	161-169
Commodus	180-192
Pertinax	193
Didius Julianus	193
Septimus Severus	193-211
Caracalla	211-127
Geta (gemeinsame Herrschaft)	211-212
Marcinus	217-218
Elagabulus (Heliogabal)	218-222
Alexander Servus	222-238

Maximinius I (der Thraker)	235-238
Gordian I	238
Gordian II	238
Balbinus und Pupienus Maximus	238
Gordian III	238-244
Philip (der Araber)	244-249
Decius	249-251
Herennius Etruscus	251
Gallus und Hostillianus (Volusianus)	251-253
Aemilianus	253
Valerian und Gallienus	253-260
Gallienus	260-268
Claudius II (Gothicus)	268-270
Quintillus	270
Aurelianus	270-275
Tacitus	275-276
Florianus	276
Probus	276-282
Carus	282-283
Carinus und Numerianus	283-284
Diocletian (teilt das Reich)	284-305
Maximian (gemeinsame Herrschaft)	286-305
Constantius I	305-306
Serverus II	306-307
Licinius (gemeinsame Herrschaft)	307-323
Konstantin I (Wiedervereinigung des Reiches)	308-337
Konstantin II (gemeinsame Herrschaft)	337-340

Constans (gemeinsame Herrschaft)	337-350
Constantius II (gemeinsame Herrschaft)	337-361
Magnentius (gemeinsame Herrschaft)	350-353
Julian (der Apostat)	361-363
Jovianus	363-364
Valentinian I (herrscht im Westen)	364-375
Valens (herrscht im Osten)	364-378
Gratian (herrscht im Westen)	375-383
Magus Maximus (Thronräuber im Westen)	383-388
Valentinian II (herrscht im Westen)	375-392
Eugenius (Thronräuber im Westen)	392-394
Theodosius I (der Große) (herrscht im Osten und vereint dann Ost und West)	378-395

Kaiser des Oströmischen Reiches	
Arcadius	395-408
Theodoius II	408-450
Marcian	450-457
Leo I	457-474
Leo II	474
Zeno	474-491
Anastasius	491-518

Kaiser des Weströmischen Reiches	
Honorius	395-423
Maximus	410-411
Constantius III	421
Johannes	423-425
Valentintius III	425-455
Pertonius Maximus	455
Avitus	455-456
Majorian	457-461
Serverus III	461-465
Anthemius	467-472
Olybrius	472
Glycerius	473
Julius Nepos	473-480
Romulus Augustus	475-476

8.4 Wunder

Wunder

Wunder sind ganz besondere Gebäude und haben stadtweite Auswirkungen auf den Zufriedenheitswert, sobald sie fertig gestellt wurden. Wenn ein Wunder platziert wird, erscheint ein Entwurf. Wunder müssen über eine bestimmte Zeit hinweg von speziellen Bauarbeitern errichtet werden, die eigens dafür eingestellt werden. Sie sammeln Stein aus Ihrem Lagerhaus und bringen ihn zur Baustelle, wo Sie das Wunder aus dem Boden wachsen sehen, während daran gearbeitet wird.

Große Bibliothek

Die Große Bibliothek war der Sitz der Gelehrsamkeit in der (römischen) Welt. Die Bibliothek bestand aus einem großen Raum, in dem die Bücher aufbewahrt wurden, und einer Terrasse, auf der man lesen konnte. Dazu gehörten auch Gärten, in denen die Werke laut einem Publikum vorgetragen wurden. Anfangs waren die in der Bibliothek enthaltenen Werke auf Griechisch, das sich zum Ruhm Griechenlands durch die römische Welt verbreitete. Die Bücherei war ein erhabener Bau mit vielen Gemälden und Büsten. In der Bibliothek wurden Schriftrollen aus Pergament oder Papyrus aufbewahrt, da Bücher zu dieser Zeit noch nicht erfunden waren. Die Bibliothek hatte zwei Abteilungen für auf Griechisch oder Latein geschriebene Rollen und enthielt Themenbereiche wie Philosophie, Geschichte und Literatur. Dazu gehörten auch andere Bücher, aus denen die Römer Ackerbau, Kriegskunst, Medizin und Baumeisterwesen lernten.

Pantheon

Das Pantheon ist ein Wunder in Sachen Größe, Konstruktion und Design. Die Kuppel war bis in die Moderne die größte, die je gebaut wurde. Die Größe betrug 43 Meter im Durchmesser und es gibt keine äußeren Anzeichen für gemauerte Stützbögen innerhalb der Kuppel, außer im untersten Bereich. Die genaue Konstruktionstechnik wurde nie enträtselt. Die Römer waren geschickte Baumeister, und das Pantheon war der erste Tempel, in dem diese Technik mit der klassischen griechischen Ordnung kombiniert wurde. Der römische Kaiser Phocas schenkte das Gebäude 609 nach Christus den Päpsten als christliche Kirche, und die Päpste haben den Bau seither gepflegt.

Circus Maximus

Als uralte Arena und Einrichtung für die Massenunterhaltung bleibt dem Circus Maximus die Ehre, der erste und größte Circus in Rom zu sein. Die wichtigsten Veranstaltungen im Circus waren Wagenrennen; auf der Bahn hatten 12 Wägen Platz und beide Seiten der Bahn waren durch eine erhöhte Mittelplanke namens Spina getrennt. Die Spina bot Statuen verschiedener Götter Platz und am Ende der Spina befand sich ein Wendepfosten, der Meta genannt wurde, an dem die Wägen gefährliche Kehrtwendungen vollzogen. Nach der Erweiterung des Circus durch Julius Cäsar um etwa 50 v. Chr. betrug die Länge der Bahn etwa 600 Meter, die Breite 225 Meter und es gab Sitzplätze für etwa 150.000 Zuschauer. (Viele weitere Zuschauer konnten den Spielen von den nahe gelegenen Hügeln aus zusehen.)

Kolosseum

Das Kolosseum war über 50 Meter hoch, verfügte über acht Eingänge und konnte mehr als 50.000 Zuschauer fassen. Dort wurden Spektakel wie Gladiatorenkämpfe, vorgetäuschte Seeschlachten und Tierhatz geboten. Bis zu 10.000 Gefangene, Sklaven oder Freiwillige wurden bei einem inszenierten Kampf getötet. Die vorgetäuschten Seeschlachten wurden ermöglicht, indem man die schweren hölzernen Bodenbretter entfernte und die unteren Zellen flutete. Gladiatorenkämpfe waren jedoch beliebter, und die Seeschlachten wurden letztendlich an einen anderen Veranstaltungsort verlegt. Das Kolosseum besaß Marmorsitze für die Oberschicht und Holzbänke für die Unterschicht. Ausgebildete Bogenschützen beobachteten das Geschehen von einem hoch über der Arena gelegenen Rundgang und waren bereit, ein wütendes Tier zu erschießen, falls es außer Kontrolle geriet.

Trajanssäule

Die Trajanssäule ist ein bildhauerisches Denkmal für Trajan, der diese Säule für seinen Ruheplatz nach dem Tod erbauen ließ und zusammen mit seiner Frau am Fuß der Säule begraben wurde. Der Grund dafür war, dass Nerva (gestorben 98 nach Christus) der letzte Kaiser war, der im Mausoleum des Augustus bestattet wurde, daher musste Trajan sein eigenes Grabmal bauen. Die im Jahr 113 nach Christus fertig gestellte Säule hat die Zeiten überdauert und ist bis heute intakt. Sie ist 29 Meter und mit dem Sockel zusammen 40 Meter hoch. Die gesamte Oberfläche ist von gehauenen Reliefs von höchstem künstlerischen Wert bedeckt, die die Geschichte von Trajans zwei Kriegen gegen die Daker zeigen. Die Säule ist innen hohl und enthält eine Treppe mit 183 Stufen.

Zu römischen Zeiten stand die Säule wohl zwischen zwei ebenfalls von Trajan errichteten Gebäuden, die einen guten Ausblick auf die 2500 Figuren auf der Säule boten. An der Spitze der Säule befand sich eine Statue des Kaisers, die 1587 durch eine Statue des Heiligen Petrus ersetzt wurde.

Großer Leuchtturm

Der Große Leuchtturm oder der Leuchtturm von Alexandria wurde manchmal in Anlehnung an die Insel Pharos, auf der er erbaut wurde, der Pharos von Alexandria genannt. Der Leuchtturm wurde im 3. Jahrhundert v. Chr. von Ptolemäus Soter errichtet, einem Befehlshaber unter Alexander dem Großen, doch erst nach seinem Tod von seinem Sohn Philadelphus vollendet. Der Große Leuchtturm gilt als eines der Sieben Antiken Weltwunder. Er war den heilbringenden Göttern geweiht: Ptolemäus Soter und seine Frau Berenike haben womöglich auf der Spitze eine Statue des Zeus errichten lassen. Im 14. Jahrhundert wurde der Leuchtturm durch zwei Erdbeben zerstört. Die Höhe des aus weißen Quadern errichteten Turms wurde auf 134 Meter geschätzt. Am höchsten Punkt befand sich ein Spiegel, der tagsüber das Sonnenlicht reflektierte, und nachts wurde dort ein Feuer entzündet.

Obelisk

Der römische Obelisk auf der Piazza Navona oberhalb des Brunnens von Bernini konnte leicht mit einem ägyptischen Obelisk verwechselt werden, obwohl er vermutlich im 1. Jahrhundert nach Christus von den Römern geschaffen wurde. Der Obelisk steht möglicherweise in Verbindung zum Circus Domitians, für den der Platz eigentlich bestimmt war. Die Arenen wiesen in der Regel Obelisken als Zierde für den zentralen Bauteil, lateinisch Spina, auf. Rom hatte die meisten Obelisken der Welt, 19 wurden auf städtischen Plätzen und in den Gärten adliger Anwesen gefunden. Die meisten davon sind antik und wurden von den römischen Kaisern während der ersten Jahrhunderte nach Christus aus Ägypten dorthin gebracht, als Nordafrika zum Römischen Reich gehörte.

8.5 Arenakampf

Die Tabelle unten zeigt Ihnen, welche Gladiatoren- oder Tierkämpfe in welcher Arena möglich sind.

	Kolosseum	Großes Amphitheater	Kleines Amphitheater
Murmillo	Ja	Ja	Ja
Thraker	Ja	Ja	Ja
Retiarius	Ja	Ja	Ja
Krokodil	Ja	Ja	Nein
Strauß	Ja	Ja	Nein
Löwe	Ja	Nein	Nein
Leopard	Ja	Nein	Nein
Giraffe	Ja	Nein	Nein
Elefant	Ja	Nein	Nein

Diese Tabelle zeigt, welche Tiere und Gladiatoren gegeneinander kämpfen können.

	Retiarius	Murmillo	Thraker	Löwe	Krokodil	Leopard	Elefant	Giraffe	Strauß
Retiarius	Alle Arenen	Alle Arenen	Alle Arenen	Kol.	Kol. & Gr. Amp.	Kol.	Nein	Nein	Nein
Murmillo	Alle Arenen	Alle Arenen	Alle Arenen	Kol.	Nein	Kol.	Nein	Nein	Nein
Thraker	Alle Arenen	Alle Arenen	Alle Arenen	Kol.	Nein	Kol.	Nein	Nein	Nein
Löwe	Kol.	Kol.	Kol.	Nein	Nein	Nein	Kol.	Nein	Nein
Krokodil	Kol. & Gr. Amp.	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Leopard	Kol.	Kol.	Kol.	Nein	Nein	Nein	Nein	Kol.	Nein
Elefant	Nein	Nein	Nein	Kol.	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Giraffe	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Kol.	Nein	Nein	Nein
Strauß	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein	Kol. & Gr. Amp.

9.TASTENKÜRZEL

Befehl	Taste
Spiel pausieren:	P
Karte scrollen:	S, W, A, D und Pfeiltasten.
Karte verkleinern und vergrößern:	Mausrad vorwärts oder rückwärts drehen oder R & F benutzen.
Karte drehen:	Mittlere Maustaste gedrückt halten und Maus bewegen oder Q & E benutzen.
Gebäude drehen:	Nach Auswahl des Gebäudes Mausrad vorwärts oder rückwärts drehen.
Menüleisteein/aus:	ALT + F
Spielmenü	ESC

10. CREDITS

FIREFLY STUDIOS

Game Design
Simon Bradbury

Executive Producer
Eric Ouellette

Producer
Darrin Horbal

Game Programming
Hougant Chen
Dustin Russell
Josh Coyne
John Mena

Graphics Programming
Andrew McNab

Additional
Andy Prime

Programming
Will Wilson
Warrick Buchanan

Art Direction
Darrin Horbal

Artists
Richard Cheek
Kevin Hull
Eric Walker

Anthony Tewes
Matt Manchester

Localisation Producer
Paul Harris

Civilopedia Artist
Jason Juta

Civilopedia Research & Creation
Casimir C. Windsor
Stephen Pomphrey

Audio Director
Robert L. Euvino

Sound Design
Jason Downs
Robert L. Euvino

Original Music Score
Robert L. Euvino

Quality Assurance Manager
Darren Thompson

Firefly Testing
Stephen Pomphrey
David Robertson
Niall Benzie

Additional Design
Eric Ouellette
Darrin Horbal
Casimir C.Windsor

Game Research
Darrin Horbal

Scenario Design
Darrin Horbal
Simon Bradbury

Eric Ouellette
Scenario Creators
Eric Ouellette

Manual Writer
Darren Thompson
Casimir C. Windsor

Thanks to all at Firefly for the extra changes and checking.

Narrative
Simon Bradbury

Speech Writing
Simon Bradbury
Eric Ouellette
Casimir C. Windsor

Voice Casting and Direction
Robert L. Euvino
Simon Bradbury
Eric Ouellette

Voice Actors
Luis Soto
Anthony Mulligan
Gerry Kersey
John Tearney
Jonathon Kidd
Stephanie Gerra
Alex Kelly
Mark Collins

Additional Vocals
Lori Wilner

Audio Manager – Babel
Adam Chapman

Webmaster
Phil Busuttil

Website Graphics
Jason Juta

Special thanks to
Rob Thornely
Darren White
Andy Prime
Jorge Cameo
Megan Ouellette
Susan Boures
Bob Greifeld

Beta Testers
Frankenstein Group

FIRAXIS GAMES

Original Creator of Civilization
Sid Meier

Executive Producer
Barry Caudill

Production
Jesse Smith

Consultant
Paul Murphy

Quality Assurance Manager
Tim McCracken

Marketing Director
Kelley Gilmore

Online Marketing Manager
Dennis Shirk

PUBLISHED BY 2K GAMES

2K Games International

General Manager
Neil Ralley

International PR Director
Markus Wilding

International Marketing Director
Matthias Wehner

International Product Manager
Ben Wyer-Roberts

Licensing Director
Claire Roberts

2K Games International Development

Development Manger
Fernando Melo

Producer
Simon Picard

Development Team
Dan Bailie
Denby Grace
Mark Ward
Sajjad Majid
Wayne Boyce

Localisation Manager
Scott Morrow

Localisation Teams
Around the Word
Effective Media GmbH,
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K Games International QA

QA Manager
Chris Rowley

QA Supervisor
Dom Giannone

Lead QA Technician
Steve Manners

Localisation QA Supervisor
Iain Willows

Localisation QA Technicians
Nicolas Adam
Istvan Tajnay
Alessandro Cilano
Pascal Geille
Alessandro Gatti
Beatriz Gonzalez
Hugo Sieiro
Karen Rodríguez Anadón
Sebastian Frank
Terryll Garrison
Sebastian Sparr
Marco Angiuoni

European Publishing Team

Adrian Lawton
Alexander Harlander
Ana Lafuente
Andreas Traxler
Anthony Dodd
Ben Payne
Ben Seccombe
Corrine Herbault
Cristiana Colombo
David Powell
Emmanuel Tramblais
Fabio Gusmaroli
Federico Clonfero
Gabby Fitzgerald
Gabriel Hacker
Giovanni Oldani
Heinz Henn
James Crocker
James Ellingford
James Quinlan
Jan Sturm
Jochen Färber
Jochen Till
Jon Broadbridge
Jonnie Bryant
Jose Antonio Muñoz-Calero Fernandez
Leigh Harris
Mark Jackson
Mark Lugli
Monica Puricelli
Nasko Fejza
Nico Grupp
Olivier Troit
Onno Bos
Raquel Garcia Gonzalez
Rob Bartholomew
Roland Fuller
Sandra Dosch
Sandra Melero
Sandrine Chatrenet
Sarah Seaby
Serhad Koro
Simon Ramsey
Sylvie Barret
Thomas Mahoney
Tom Baker
Tracey Chaplin
Valentine Heliot
Warner Guinée
Zoran Roso

11. GARANTIE UND KUNDENDIENST

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive GmbH ("Take 2"), mit Sitz in München, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computerspiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Computerspiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Computerspiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Computerspiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Vervielfältigung, Sicherungs- und Ersatzkopien, Originaldatenträger

(1) Der Kunde darf von dem gelieferten Computerspiel KEINE Kopien, insbesondere keine Sicherungskopien anfertigen. Erlaubt sind nur für die Benutzung des Spiels notwendige Vervielfältigungen wie die Installation des Spiels vom Originaldatenträger auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware, soweit dies vom Kopierschutz nicht verhindert wird, sowie das Laden des Spiels in den Arbeitsspeicher.

(2) Ebenfalls untersagt ist das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials.

(3) Nach der Installation des Spiels auf den Massenspeicher der eingesetzten Hardware darf der Originaldatenträger nur noch als Sicherheitskopie und zu rein archivarischen Zwecken verwendet werden. Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 9 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Computerspiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muß er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Computerspiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Computerspiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Computerspiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Andere als die in Abs. 2 geregelten Programmänderungen zum Zwecke der sonstigen Fehlerbeseitigung sind nur zulässig, wenn das geänderte Programm allein im Rahmen des eigenen Gebrauchs eingesetzt wird. Zum eigenen Gebrauch im Sinne dieser Regelung zählt insbesondere der private Gebrauch des Kunden. Daneben zählt zum eigenen Gebrauch aber auch der zu beruflichen oder erwerbswirtschaftlichen Zwecken dienende Gebrauch, sofern er sich auf die eigene Verwendung durch den Kunden beschränkt und nicht nach außen hin in irgendeiner Art und Weise gewerblich verwertet werden soll.

(4) Die im vorstehenden Absatz angesprochenen Handlungen dürfen nur dann kommerziell arbeitenden Dritten überlassen werden, die in einem potentiellen Wettbewerbsverhältnis mit dem Take 2 bzw. dem Programmhersteller stehen, wenn Take 2 bzw. der Programmhersteller die gewünschten Programmänderungen nicht gegen ein angemessenes Entgelt vornehmen will. Take 2 bzw. dem Programmhersteller ist eine hinreichende Frist zur Prüfung der Auftragsübernahme einzuräumen.

(5) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Computerspielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Computerspiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Computerspiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support § 10 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Computerspiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Computerspiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Computerspiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Im Falle der Weitergabe muss der Kunde dem neuen Kunden sämtliche Computerspielkopien übergeben und die nicht übergebenen Kopien vernichten. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Computerspiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Garantie

(1) Take 2 garantiert, dass der Originaldatenträger des Computerspiels bei sachgemäßer Behandlung für die Dauer von neunzig (90) Tagen ab dem durch die Quittung nachgewiesenen Erwerbsdatum frei von Material- und Fabrikationsmängeln ist. Eine unerhebliche Minderung des Wertes oder der Tauglichkeit bleibt außer Betracht. Eine unsachgemäße Behandlung liegt auch dann vor, wenn der Kunde den Originaldatenträger unbeabsichtigt beschädigt oder zerstört. Unberührt hiervon ist das Recht des Kunden nach § 3 Abs. 3 Satz 2 gegen eine Kostenpauschale eine Ersatzkopie zu verlangen.

(2) Eine über die Garantie gem. Abs. 1 hinausgehende Garantie oder Gewährleistung besteht nicht. Insbesondere garantiert oder gewährleistet Take 2 nicht, dass das Computerspiel zeitlich unbegrenzt und/oder fehlerfrei funktioniert und den Bedürfnissen des Kunden entspricht.

(3) Tritt trotz sachgemäßer Behandlung innerhalb des in Abs. 1 genannten Garantiezeitraums ein nicht unerheblicher Material- oder Fabrikationsmangel an dem Originaldatenträger auf, so kann der Kunde entweder die Lieferung eines mangelfreien Originaldatenträgers verlangen oder vom Vertrag zurücktreten. Die in Satz 1 genannten Rechte können nur innerhalb von zwei Wochen nach Ablauf des Garantiezeitraums geltend gemacht werden. Der Rücktritt ist für einen Zeitraum von vier Wochen nach durch Quittung nachgewiesenem Erwerbsdatum auch dann zulässig, wenn der Kunde das Computerspiel nicht installieren kann.

(4) Weitere Gewährleistungsrechte sind ausgeschlossen. Insbesondere ist Take 2 nicht zum Ersatz von Mangelfolgeschäden, d.h. von nicht unmittelbar in Mängeln des Originaldatenträger, des Benutzerhandbuchs oder dem sonstigen Begleitmaterial bestehenden Schäden verpflichtet.

(5) Eine etwaige Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleibt unberührt (§ 14 ProdHG).

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 5 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung dem Lieferanten schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

Take 2 Interactive
Saxon House
2-4 Victoria Street
Windsor
Berkshire
SL4 1EN

Microsoft and Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom.

This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.

©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved.

LEGAL INFO

This product contains software technology licensed from…

Granny Animation, Copyright © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc.
Bink Video, Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.
Miles Sound System, Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.
LIFESTUDIO:HEAD™ 2.6 SDK Copyright © 2001-2005 by Lifemode Interactive.
FreeType2, Copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg.

ICU 1.8.1 and later, Copyright © 1995-2003 by International Business Machines Corporation.

KUNDENDIENST

Every Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Wenn Sie Schwierigkeiten haben sollten, im Spiel weiter zu kommen, kann Ihnen unsere Helpline wichtige Tipps und Tricks liefern. Und sollte die Spiel-Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke unbrauchbar werden, so können Sie diese durch unseren Disctausch ersetzen lassen.

HELPLINE

Wollen Sie Lösungs- und Spielhinweise oder Cheats? Dann sind Sie bei unserer Spiele-Helpline genau richtig!

Tel: 0900 – 1 391 491

Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8.00 – 24.00 Uhr (1,86 € / Minute)

DEFEKTE DISCS

Ihre Spiel-Disc ist kaputt gegangen oder stark zerkratzt worden? Kein Problem!

Wir haben einen Spiele-Tausch eingerichtet für den Fall, dass Ihre Disc durch Kratzer oder andere Missgeschicke des täglichen Lebens unlesbar wird. Gegen eine Aufwandspauschale von 10 Euro (15 Euro für Kunden in Österreich und der Schweiz aufgrund höherer Portokosten) tauschen wir auch bei Selbstverschulden das defekte (in Originalverpackung) eingesandte Spiel aus.

Sie können uns den Fall komfortabel per Online-Formular melden:

www.take2.de/cdtausch

Wenn Sie über keinen Internetanschluss verfügen, können Sie den Disc-Tausch auch auf postalischem Weg nutzen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Schicken Sie uns das komplette Spiel (inkl. Verpackung und Handbuch) ausreichend frankiert nebst Anschreiben mit Ihren persönlichen Daten (Name, Anschrift und Telefonnummer) an:

Take2 Interactive GmbH
DISCTAUSCH
Agnesstr. 14
80798 München

Bitte beachten Sie: Wir können keine Haftung oder Gewährleistung für von der Post verlorene Sendungen übernehmen! Wir empfehlen daher dringend den Versand zumindest als "Einwurfeinschreiben". Alle anderen Sendungsarten können so gut wie nie wiedergefunden werden.

2. Wir werden Sie umgehend nach Erhalt des Spiels kontaktieren und Ihnen mitteilen, ob wir das Spiel austauschen können.

3. Nach unserer Bestätigung überweisen Sie bitte innerhalb von 10 Tagen die Aufwandsentschädigung in entsprechender Höhe unter Angabe Ihres Namens und des Spieletitels im Verwendungszweck auf folgendes Konto:

Empfänger:	Take 2 Interactive
Bank:	HypoVereinsbank München
BLZ:	700 202 70
Konto:	66 09 23 578
Betreff:	CD-Tausch / Spielname

Kunden aus der Schweiz und Österreich müssen noch die folgenden Angaben auf dem Überweisungsträger machen:

IBAN: DE61700202700660923578

SWIFT-Code: HYVEDEMMXXX

4. Nach dem Geldeingang und Erhalt der Ware werden wir Ihnen ein vollwertiges Ersatzexemplar Ihres Spiels zusenden.

Weitere wichtige Hinweise zur Abwicklung:

- Verlorene Handbücher können nicht ersetzt werden!
- Bitte haben Sie ein wenig Geduld. Dieser Vorgang kann in Spitzenzeiten bis zu 10 Werktage in Anspruch nehmen. Wir bemühen uns aber, alles so schnell wie möglich abzuwickeln.
- Wir können den CD-Tausch insgesamt nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Tauschtitels garantiert aufrecht erhalten! Für ältere Titel übernehmen wir keine Umtauschgarantie.

Der CD-Tausch ist eine freiwillige Leistung durch die Take2 Interactive GmbH; es besteht kein rechtlicher Anspruch auf einen Umtausch.

Jetzt registrieren und viele Extras kassieren

Melden Sie sich für die 2K Games Community an und nutzen Sie die vielen Vorteile:

- Aktuelle News über neue Topspiele, Patches und vieles mehr bekommen Sie automatisch per E-Mail.
- Bei Gewinnspielen können Sie jeden Monat tolle Preise gewinnen, die exklusiv nur unter den Mitgliedern der 2K Games Community verlost werden.
- Über aktuelle Topangebote des Take 2 Shops informieren wir Sie exklusiv vorab. Damit erfahren Sie als Erster, welche Specials es im Onlineshop von Take 2 zu kaufen gibt und zum Teil ausschließlich im Take 2 Shop erhältlich sind.
- Zu Topspielen von 2K Games gibt es exklusive Extras wie z.B. kostenlose Bonus-Maps.
- Die Mitgliedschaft ist für Sie vollkommen kostenlos.

So werden Sie Mitglied der 2K Games Community:
www.2kgames.de/register

So einfach ist die Anmeldung:

1. Unter **www.2kgames.de/register** geben Sie Ihre Daten ein.
2. Sie bekommen innerhalb weniger Minuten eine E-Mail zur Bestätigung Ihrer Anmeldung. Dank dieses Verfahrens wird die Sicherheit Ihrer Daten gewährleistet.
3. Wenn Sie auf den Bestätigungs-Link in der E-Mail klicken, ist Ihre Anmeldung erfolgreich abgeschlossen und Sie können nun die vielen Vorteile der 2K Games Community nutzen.

Hinweis zum Datenschutz: Ihre Daten werden nur von Take 2 Interactive genutzt und nicht an Dritte weitergegeben. Sie können jederzeit die Mitgliedschaft in der 2K Games Community kündigen – ohne jegliche Kosten. Ihre Daten werden dann sofort gelöscht.